CD-ACTION

THE LAST OF US PART I
SAINTS ROW
STRAY
SZTUCZNA INTELIGENCJA A GRY
WYWIAD: UWE BOLL
35 LAT STREET FIGHTERA
MEGATEST: AUDIO
NIE TYLKO DLA GRACZA

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
9 771426 291204 05 >

NR 05/2022 (333)
CENA: 34,50 ZŁ
W TYM 8% VAT

www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

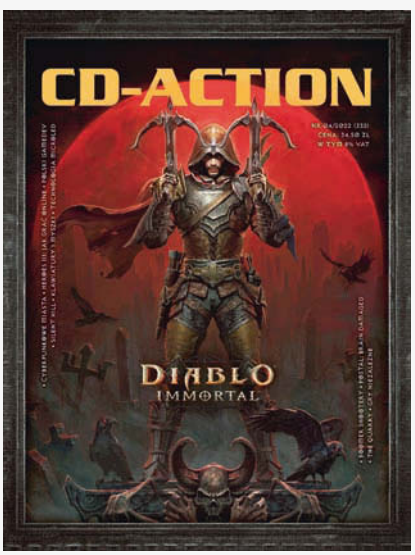
Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.

Zapraszam wszystkich na otwarcie

Pewnie dobrze wiecie – i dam głowę, iż pisałem o tym w którymś wstępniaku – że branża gier, jak wiele innych branż, ma stałe „pory roku" powtarzające się w obrębie każdych kolejnych 365 dni. Wynikają one ze zmian zarówno na rynku, jak i poza nim. Wszyscy znają związany z tym zjawiskiem sezon ogórkowy – pewnie dlatego, że dotyczy on ogólnego spowolnienia nie tylko w kalendarzu wydawniczym gier, ale w kulturze w ogóle. No i oczywiście przypada na zbiory samych ogórków – stąd nazwa.

Szczęśliwie w tym roku sezon ogórkowy nie był szczególnie dotkliwy – to chyba najmniejsza posucha od wielu lat – więc przeglądając spis, i tak przekonacie się o urodzaju treści. Ale wynika to też z tego, że zahaczyliśmy wydaniem 05/2022 o ten ciekawszy okres. Dla magazynu to dobrze, bo mogliśmy poświęcić sporo stron na początku numeru na ciepłe jeszcze zapowiedzi i informacje (wreszcie przestaniemy nazywać nową Zeldę „sequelem Breath of the Wild"...). Dla nas nieco gorzej, bo pomimo większych odstępów pomiędzy kolejnymi wydaniami CD-Action i tak musieliśmy zrobić sporo na ostatnią chwilę. Na szczęście mamy w tym doświadczenie.

Ale jak zwykle wchodzę w dygresję. Upominajcie mnie! Zmierzam do tego, że zaczęła się już ta bogatsza w premiery część roku – ta, w czasie której ukazuje się najwięcej produkcji zamierzających walczyć o tytuł Gry Ostatnich Prawie 12 Miesięcy. „Battlefieldki i Call of Dutki", jak mawiał poeta, przepychają się z rzeczami mniej oczekiwanymi, w tym z co odważniejszymi indykami. To walka przede wszystkim o naszą uwagę, bo sezon ten zwieńczony jest wszelkimi zestawieniami i plebiscytami. A w nich, z natury rzeczy, wyłaniane są nie tyle produkcje najlepsze, ile te, które przyciągnęły do siebie największą liczbę graczy i recenzentów.



Taką poligrafię z alternatywną wersją okładki poprzedniego wydania otrzymali z tym numerem nasi prenumeratorzy. Fajna? Prenumeratę zamówisz na sklep.cdaction.pl.

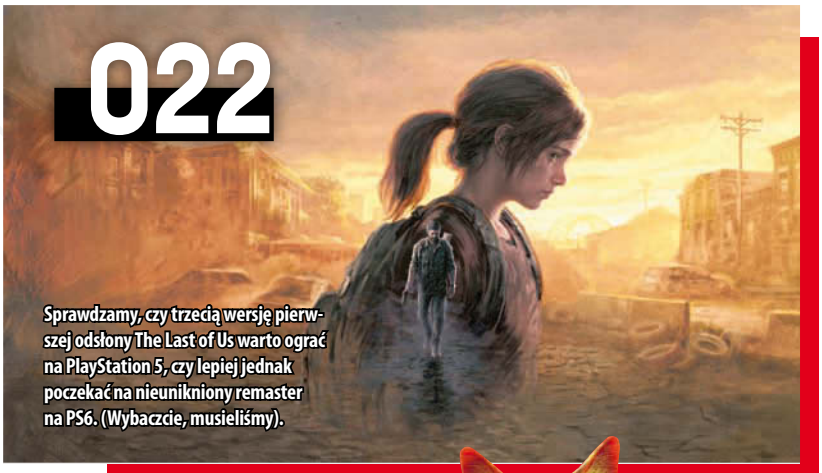
Skoro tyle się w tym okresie dzieje, to dlaczego nie ma on żadnej nazwy? Moim dziennikarskim obowiązkiem było pochylić się nad sprawą i zrobić dokładny risercz. Po długim śledztwie, dziesiątkach wywiadów i trzech zwrotach akcji(*) udało mi się ustalić, że najgorętszy czas w grach wideo przypada na sezon czarnej rzepy, cykorii i brukselki. Dwie pierwsze opcje trzeba odrzucić, bo nazwy wyszłyby jakieś takie mało chwytliwe. Poza tym wszyscy wiemy, że na samą myśl o kolejnym Call of Duty, o wysypie stanowiących przerost formy nad treścią produkcji AAA, o pompatycznych rozdaniach nagród i niemerytorycznych plebiscytach spora część graczy ma odruch wymiotny. I z brukselką jest identycznie.

Serdecznie witam Was więc w sezonie brukselkowym, który otwieramy tymże wydaniem CD-Action(**). Nasi autorzy wysmażyli masę świetnych merytorycznie i atrakcyjnych stylistycznie tekstów, graficy zlepili je w wizualną ucztę, a oddział specjalny do spraw dezynsekcji wychwycił nawet do 99,9% błędów. Podobnie jak ostatnio wsłuchujemy się również w Wasze opinie i cały czas szlifujemy nową formułę magazynu. Jedna zmiana należy do tych, przy których wydawcy gier w górnolotnych oświadczeniach mówią chyba coś w stylu „czasem, aby zrobić dwa kroki w przód, trzeba zrobić krok w tył". To znaczy dorzuciliśmy do działu Gramy... oceny. Szczęśliwie się złożyło, iż dzięki temu sam mogłem wystawić wysoką notę grze, w której się zakochałem. Szczegóły w środku!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid „spikain" Bojarski

(*) Czyt. wpisałem w Google'u: „sezony warzywa owoce".
(**) Wiem, że niektórzy po nagłówku mieli nadzieję na otwarcie parasola. Tych z Was pozdrawiam szczególnie ciepło.

SPIS TREŚCI



022

Sprawdzamy, czy trzecią wersję pierwszej odsłony The Last of Us warto ograć na PlayStation 5, czy lepiej jednak poczekać na nieunikniony remaster na PS6. (Wybaczcie, musieliśmy).

030

Czy za najbardziej uroczym pomysłem na świecie („kot z plecakiem") kryje się dobra gra? Spoiler: tak.

TEMAT OKŁADKOWY

Przepraszamy wszystkich, którzy poczują się staro: Fallout obchodzi właśnie 25. urodziny.

082

INTRO

Gamescom i spółka ... 006
Pod ostrzałem ... 020

GRAMY

The Last of Us Part I ... 022
F1 2022 ... 028
Stray ... 030
Endling: Extinction is Forever ... 034
As Dusk Falls ... 036
Xenoblade Chronicles 3 ... 038
Blade Runner: Enhanced Edition ... 042
Live A Live ... 046
Two Point Campus ... 048
Cult of the Lamb ... 052
Saints Row ... 054
South of the Circle ... 058
Destroy All Humans! 2: Reprobed ... 060
Świeże, dobre, niezależne ... 064

PUBLICYSTYKA

Street Fighter. Gra, która powstała z nudów ... 068
Narodziny superbohatera ... 074
Filmogry Mozolnie Vracają ... 080
SPECIAL, googie i era atomu. Jak narodził się Fallout? ... 082
Pociąg do przygody ... 086
G(ó)ra urodziła szczura ... 092
Gry wiecznie żywe: God of War – Wstąpienie ... 094
Niesłusznie zapomniane: Black ... 096
Słusznie zapomniane: Damnation ... 097
Dałbym dychę: GTA IV ... 098
Fantazja, która się nie kończy ... 100
Przedsionek E3 – reportaż z PAX West 2022 ... 104
Muzeum Zabawy: Cymbergaj i kapsle ... 108

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Adam Chabiński, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Arkadiusz Kamiński, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustuła, Paweł Raban, Marcin Serkies, Tymon Smektała, Jacek Smoliński, Smuggler, Kuba Stolarz, Michał Szwed, Mateusz Witczak
KOREKTOR: Patryk Wypchło

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Grzegorz Jaszczyszyn, Roman Nowacki, Michał Sienkiewicz, Grzegorz Uberman, Michał Wolski

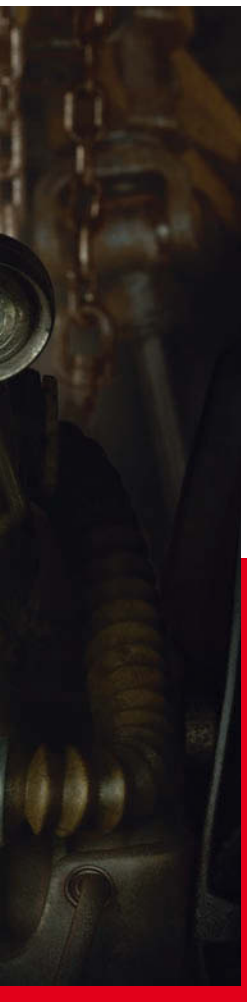
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

twitter.com/cdaction

NA TWITTERZE TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!



114

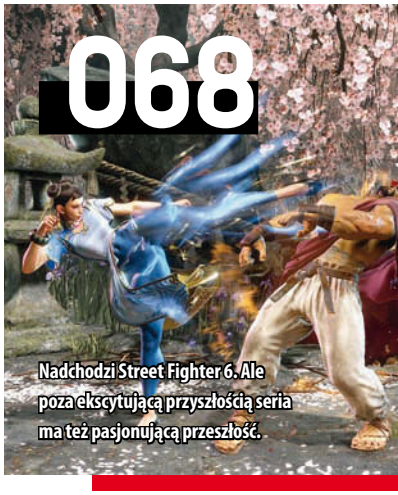
DaeL porozmawiał z Uwe Bollem. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że z tym wywiadem zapoznać się warto.

128

Wysypało nam ostatnio generatorów grafik zasilanych sztuczną inteligencją. A co rozwój tego rodzaju technologii oznacza dla branży gier?

Czy są na sali fani Saints Row? No, to jesteśmy zmuszeni poprosić państwa o opuszczenie lokalu...

054



068

Nadchodzi Street Fighter 6. Ale poza ekscytującą przyszłością seria ma też pasjonującą przeszłość.

Muzeum Zabawy: Hugo 111
Zawsze chciałem wyreżyserować „Grand Theft Auto". Wywiad z Uwe Bollem 114
Szybkopedia. Przeszłość i teraźniejszość 122
Sztucznie inteligentny generator gier 128
Magazyn Kulturalny 134

TECHNOLOGIE
Artemis. Powrót na Księżyc 140

MEGATEST
Audio nie tylko dla gracza 144

TESTY
Procesory AMD Ryzen 9 7950X i Ryzen 7 7700X 151

ENDGAME
Action Redaction 154
Szpile: Przegląd kwartału 160

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja, tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

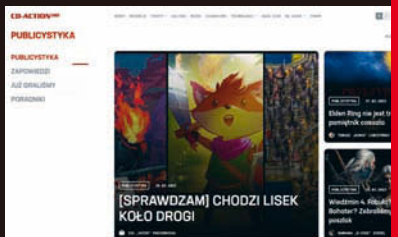
SKLEP.CDACTION.PL

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

NASZA STRONA CAŁY CZAS SIĘ ROZWIJA!

ALE JUŻ TERAZ NA NOWYM, PRZEBUDOWANYM CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



Po dwóch latach Gamescom nareszcie powrócił do hal wystawowych, ale część wydawców – zamiast wybrać się do Kolonii – i tak postanowiła zorganizować w tym okresie własne konferencje. Najważniejsze gry zapowiedziane podczas tych imprez znajdziecie na najbliższych kilku stronach.

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA, SKRADANKA | UBISOFT BORDEAUX | 2023

ORIGINS, a wraz z nim przeskok ze skradanki na action RPG, wpuściło nieco powietrza do zużytej formuły cyklu Assassin's Creed. Ubisoft nie byłby jednak sobą, gdyby i z tego nie wycisnął ostatnich soków – czy to hamowaniem postępu za pomocą wymaganego poziomu postaci w Odyssey, czy to chorym czasem potrzebnym do ukończenia takiej Valhalli, czy to ogromną mapą, po której rozsiano multum przeciągających się zadań. Wystarczyło więc pięć lat, aby niektórzy **fani zatęsknili za klasycznym skrytobójstwem i... takowe nadejdzie**. No, przynajmniej w założeniu.

Mirage będzie nie tylko powrotem do korzeni i sposobem na utrzymanie odbiorców najbardziej kasowej marki Ubisoftu, ale też swego rodzaju prequelem Valhalli. Zobaczymy, jak Basim, którego poznał(a) Eivor, został członkiem Ukrytych (szerzej znanych jako, cóż, asasyni), zaczynając od kradzieży sakiewek mieszkańców IX-wiecznego Bagdadu. Z zapowiedzi, obiecanek cacanek i trailera bez ani grama rozgrywki wyłania się obraz dzieła faktycznie skradanego i skakanego. **Powracają bliskowschodnie klimaty, ukryte ostrze, większy nacisk na parkour, wtapianie się w otoczenie czy tłumy** będące w „jedynce" zarówno zmorą, jak i darem. (W zwiastunie padły nawet trzy zasady asasyńskiego kreda – nostalgia motzno!). Walka ma się opierać na cichej likwidacji, a nie otwartych pojedynkach, do których zmuszała choćby Valhalla. Do tego długość gry będzie bliższa pierwszym odsłonom, gdzie główne wątki zajmowały kilkanaście godzin, nie kilkadziesiąt. ***[SztywnyPatyk]***

Assassin's Creed Red, Hexe i Jade

PLATFORMY MOBILNE I STACJONARNE | AKCJA
UBISOFT | DATY NIEZNANE

UBISOFT odkrył karty, zdradzając przyszłość serii Assassin's Creed, i jak się okazuje, ma w ręce kilka asów. Wieloletnie prośby fanów zostały wysłuchane i w kolejnej po Mirage'u odsłonie głównej serii **odwiedzimy feudalną Japonię, wcielając się w wojownika ninja**. Produkcja o roboczym tytule Red będzie ewolucją zapoczątkowanego przez Origins cyklu wielkich erpegów z otwartym światem.

Drugi as Ubisoftu okazał się sporym zaskoczeniem. Studio przyzwyczaiło nas do eksploatowania sprawdzonych schematów, tymczasem **Assassin's Creed Hexe ma stanowić odmienne podejście do cyklu**. Jakie? Niestety wiadomo tylko tyle, że nie będzie to erpeg. Teaser sugeruje też znacznie mroczniejszy klimat. Prawdopodobnie realiami historycznymi Hexe są Niemcy z XVI-XVII wieku, a historia skupi się na polowaniach na czarownice. Red i Hexe ukażą się najwcześniej w 2024 lub 2025 roku.

Fani gier mobilnych mają z kolei otrzymać wkrótce Jade (również tytuł roboczy). Produkcja osadzona w starożytnych Chinach przeniesie na telefony otwarty świat i mechanikę znaną z głównej serii. ***[Karol Wilczek]***

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

PC, PS5, XSX | RPG, DLC | CD PROJEKT RED | 2023

PHANTOM Liberty – tak będzie nazywał się duży dodatek do Cyberpunka 2077. W krótkim zwiastunie tego szpiegowskiego thrillera zobaczyliśmy, jak V składa przysięgę służby Nowym Stanom Zjednoczonym Ameryki. Sprawę komentuje sam Johnny Silverhand, a w tle majaczą zupełnie nowe zakamarki Night City. Największe emocje wzbudziły dwie informacje. Po pierwsze DLC nie ukaże się na PS4 i Xboksach One. Po drugie CD Projekt Red oficjalnie potwierdził, że to jedyne duże rozszerzenie do gry, jakie ma w planach. ***[Rajmund]***

Skull and Bones

PC, PS5, XSX | PIRACI, SANDBOX
UBISOFT SINGAPORE | 8 LISTOPADA 2022

W DOPROWADZENIE prac nad Skull and Bones do końca zdążyliśmy już kilka razy zwątpić. Piracką przygodę na niespokojnych wodach Oceanu Indyjskiego obiecano nam w 2017 roku, a kolejne imprezy przynosiły informacje o opóźnieniach... choć nie tym razem. Na Ubisoft Forward dowiedzieliśmy się, że każdy okręt ma charakteryzować się parametrami takimi jak zwrotność, szybkość czy siła ognia. Wyposażenie i wygląd łajby będziemy mogli dowolnie zmieniać. Czasem udamy się też na ląd, by upolować zwierzynę, pobrać kolejne zlecenie czy samodzielnie uwarzyć rum. ***[Otton]***

The Callisto Protocol

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SURVIVAL HORROR, KOSMOS | STRIKING DISTANCE STUDIOS | 2 GRUDNIA 2022

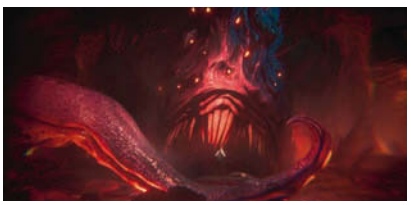
MIESIĄCE mijają, a ja wciąż mam wrażenie, że ta gra potrzebuje dużo więcej czasu na dopracowanie, niż zdaje się wskazywać data premiery. Za sukcesem – lub porażką – The Callisto Protocol stoi jednak ojciec serii Dead Space, Glen Schofield. To nazwisko zasługujące na kredyt zaufania, niemniej kiedy podczas Gamescomu zobaczyłem niedopracowane (a właściwie niedokończone) animacje, a cały pokaz rozgrywki zamknięto kilkudziesięciosekundowym zjeżdżaniem w głąb kanału zwieńczonym brutalną śmiercią między łopatami wiatraka, **zwątpiłem po raz kolejny**.

Już po napisaniu przeze mnie powyższego akapitu Schofield pochwalił się w tweecie, że studio pracuje 6-7 dni w tygodniu po 12-15 godzin i wszyscy kochają to, co robią. Ja natomiast, jakkolwiek pałam miłością do dopieszczonych gier, wolę kilka błędów i niedoróbek od oszlifowanego kosztem czyjegoś zdrowia diamentu. Przynajmniej słowa szefa SDS potwierdzają moje odczucia – przy grze wciąż sporo jest do zrobienia. Może by więc tak przesunąć datę premiery, by czasem móc przespać się dłużej niż cztery godziny? ***[Ninho]***

Sonic Frontiers

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
AKCJA, PLATFORMOWA
SONIC TEAM | 8 LISTOPADA 2022

JESTEM w mniejszości, której spodobały się pierwsze gameplaye z nowego Sonica. Spokojna muzyka, otwarte przestrzenie (twórcom bardzo zależy na tym, aby w odniesieniu do ich gry nie mówić o „otwartym świecie", lecz o „otwartych strefach") i stoicka w swoich dziwnych animacjach rozgrywka zapowiadały (wbrew intencjom devów) bardzo relaksujące doświadczenie. Ale nie ulega wątpliwości, że pierwsza porządna prezentacja Sonic Frontiers odbyła się dopiero teraz. Zatrzęsienie poziomów, rzut oka na antagonistkę, dobry montaż zwiastuna, w końcu wyczuwalna prędkość – z pokazu na pokaz wygląda to coraz lepiej. Jedno jest pewne: znawcy poprzednich części muszą porzucić wszelkie oczekiwania. ***[Wokulski]***



The Last Case of Benedict Fox

PC, XSX, XBO | METROIDVANIA, GROZA
PLOT TWIST | WIOSNA 2023

KOLEJNA gra polskiego niezależnego studia, która została dostrzeżona na Gamescomie, co więcej – zgarnęła statuetkę za najbardziej oczekiwany tytuł na Xboksa. Przygody Benedicta w nawiedzonej posiadłości, podróże między światem zmarłych i doczesnym, a zwłaszcza główny bohater łączący w sobie kruchość śmiertelnika i nieobliczalne demoniczne moce to bardzo kusząca mieszanka. Zaprezentowana na Gamescomie rozgrywka tylko potwierdziła, że będzie to piękna i mroczna opowieść, na którą warto czekać. ***[Ranafe]***

Pikmin 4

NS | LOGICZNA, STRATEGICZNA
NINTENDO EPD | 2023

JUŻ zapowiedź kontynuacji Super Mario Odyssey była bardziej prawdopodobna niż czwarte (zajawione już w 2015 roku) Pikminy, ale tym razem Shigeru dostarczył zwiastun. Od premiery ostatniej odsłony serii minęła prawie dekada, choć w 2020 „trójka" doczekała się na Switchu powszechnie chwalonej wersji Deluxe. Według obietnic Miyamoto projektowanie „czwórki" od razu z myślą o tej konsoli uprości sterowanie, pozwalając graczom skupić się na tym, co istotne. Z nowinek: kamerę będzie można stawiać bliżej Pikminów! Jej! ***[SztywnyPatyk]***

Where Winds Meet

PC | OTWARTY ŚWIAT, RPG
EVERSTONE STUDIO | DATA NIEZNANA

JEDNO z zaskoczeń (przyznajmy, nieprzesadnie spektakularnego) Gamescomu. Where Winds Meet błyskawicznie okrzyknięto chińskim Ghost of Tsushima... i naprawdę nie ma w tym nic dziwnego. Zaprezentowane sceny nie pozostawiały wątpliwości co do źródła inspiracji twórców: zobaczyliśmy charakterystyczne nasycenie kolorów, uginanie się wysokiej trawy pod naporem wiatru, drzewa o złotych liściach, a także fragmenty gameplayu ze skradaniem się czy nieco nieporadnym wspinaniem się po skałach (nie wspominając już o otwartym świecie). Mniej uważny odbiorca mógłby momentami pomyśleć, że Sony postanowiło zaskoczyć wszystkich i znienacka zapowiedziało sequel swojego hitu. Baczniejszy rzut oka wystarczy jednak, by zauważyć niższe walory produkcyjne – cóż, debiutujące studio nie dysponuje budżetem porównywalnym z zasobami Sucker Puncha. Być może istotniejszą różnicą jest „ufantastycznienie" produkcji – **wycieczka do X-wiecznych Chin będzie miała tyle samo wspólnego z historią, co z mitami**. Przygotujcie się więc na sceny rodem z „Hero" (m.in. bieganie po wietrze), magię, wszechobecne demony itd. Co tu dużo mówić, wygląda to obłędnie, brzmi szalenie ambitnie i... przywołuje na myśl zachwyty nad Biomutantem. Jak to się skończyło, wiadomo, ale podobno jeszcze w tym roku zweryfikujemy obietnice twórców za sprawą otwartej bety. ***[Witold]***

DEAD ISLAND 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | ZOMBIE, AKCJA | DAMBUSTER STUDIOS | 3 LUTEGO 2023

KIEDY dwa miesiące temu studio odpowiedzialne za trzeciego Goat Simulatora bezwstydnie zmałpowało pochodzący jeszcze z 2014 zwiastun Dead Island 2, spodziewałem się, że będzie to jedyne w tym roku nawiązanie do tego znajdującego się od lat w twórczym niebycie dzieła. Tym większe było moje zaskoczenie, gdy gra nie tylko pojawiła się podczas gamescomowego Opening Night Live, ale wręcz zamykała wydarzenie.

Projekt nie został porzucony – i dobrze – choć jednocześnie nie jestem w stanie pozbyć się wrażenia, że to wyróżnienie świadczy nie o sile marki, a raczej o niskim poziomie tegorocznego pokazu otwierającego targi w Kolonii. Czasy, kiedy ogłoszenie daty premiery trzeciej gry z uniwersum DI wywołałoby poruszenie, minęły dawno temu.

Szczegóły na temat tytułu Dambuster Studios również nie przyspieszają bicia serca – **akcja toczyć się będzie w otwartym świecie, w Los Angeles, do wyboru dostaniemy sześć postaci**, które... zostały ugryzione, ale nie zmieniły się w zombie. Zamiast tego zyskały specjalne zdolności pomagające przetrwać w Mieście Aniołów. Teraz za cel postawiły sobie wyjaśnienie, co lub kto stoi za epidemią. Fabularnie fajerwerków spodziewać się nie powinniśmy, podobnie jak prawdziwie nextgenowej oprawy. To produkcja tworzona od paru lat, co widać, jednak gameplay do spółki ze zwiastunem dość jednoznacznie wskazują na to, że **otrzymamy „grę wideo" w najczystszej postaci, taką, której nadrzędnym celem jest dawanie frajdy**. I w tym widzę nadzieję – że Martwa Wyspa 2 nie okaże się kolejnym Duke Nukem Forever. ***[Ninho]***

Blacktail

PC, PS5, XSX | AKCJA, PRZYGODOWA, SURVIVAL | THE PARASIGHT | 15 GRUDNIA 2022

ZAPOWIADA się niesamowicie klimatycznie – co cieszy tym bardziej, że za Blacktail, przygodowym FPS-em w klimatach baśni ludowych, stoi polskie studio The Parasight. Wcielamy się tu w Yagę, młodą czarownicę, która próbuje odnaleźć się w nawiedzonym lesie i jednocześnie poznać własną przeszłość. Po drodze będziemy musieli polować, tworzyć wywary i iść tropem magii, rozwiązując różnorakie zagadki i walcząc z bossami. Uwagę bez wątpienia przyciąga grafika – „słowiańskość" wylewa się z gry na każdym kroku. ***[Krigor]***

High on Life

PC, XSX | AKCJA, BIOPUNK, METROIDVANIA | SQUANCH GAMES | 13 GRUDNIA 2022

JUSTIN Roiland i jego wesoła ekipa dostarczyli na Gamescom tłusty kawał rozgrywki ze swojej najnowszej metroidvanii. High on Life zapowiada się na dość mocno przegadane (w końcu to gra autora serialu „Rick i Morty"), ale nie zabraknie tu intensywnych wymian ognia, absurdalnego humoru i ciętego języka – a tego ostatniego akurat nasz gadający oręż nie szczędzi. Jedną z broni jest psychol Knifey, który służy także za hak z linką, czyniąc starcia i eksploracje bardziej wertykalnymi. W odmętach wyobraźni twórców zanurzymy się w grudniu, także w ramach Game Passa. ***[coleslaw]***

Stranded: Alien Dawn

PC | CITY BUILDER, SURVIVAL | HAEMIMONT GAMES | PAŹDZIERNIK 2022 (WCZESNY DOSTĘP)

TO NOWA gra twórców Surviving Mars i serii Tropico. Wcielimy się tu w ludzi, którzy przetrwali katastrofę statku kosmicznego i znaleźli się na obcej planecie, gdzie muszą ułożyć sobie życie niemalże od podstaw. Tytuł będzie oferować rozgrywkę zahaczającą o city buildery i survivale – możemy spodziewać się zatem zbierania surowców, tworzenia kolejnych wynalazków i stawiania budynków, a także mierzenia się ze zjawiskami pogodowymi i walki. Data premiery nieznana, aczkolwiek wczesny dostęp rusza w październiku tego roku. ***[Krigor]***

New Tales from the Borderlands

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | PRZYGODOWA, HUMOR | GEARBOX SOFTWARE | 21 PAŹDZIERNIKA 2022

NALEŻĘ do tych dziwaków, którzy przełknęli niedostatki typowe dla dzieł Telltale i cieszyli się świetnym scenariuszem „jedynki". W Borderlands bardziej cenię sobie porąbany klimat niż całe to strzelanie, więc teoretycznie powinienem być zadowolony, że będę mógł ponownie spotkać się z Claptrapem i resztą bez potrzeby sięgania po pukawkę. Rzecz w tym, że **kiedy patrzę na materiały promocyjne, zastanawiam się, co tu się, do diabła, odwaliło**. Zarys fabuły kompletnie mnie nie przekonał (ot, kolejna inwazja Paskudnej Korporacji), a co gorsze – zawiedli też bohaterowie. Z jeżdżącej na wózku inwalidzkim Fran może coś jeszcze będzie, bo wydaje się zdrowo rąbnięta i komicznie skora do przemocy, ale przesadnie wyluzowany Octavio odrobinę irytuje. O jego siostrze, Anu, nie wspominam, bo okazała się tak bezbarwna, że gdyby nie notka na Steamie, najpewniej w ogóle bym ją przegapił. Ech, oby to było lepsze, niż się wydaje. ***[Cursian]***

Tempest Rising

PC | RTS, BUDOWA BAZY | SLIPGATE IRONWORKS | 2023

PO LATACH posuchy coś zaczęło się wreszcie dziać w kwestii klasycznych RTS-ów, a Tempest Rising jest jedną z najdorodniejszych jaskółek tej zmiany. Produkcja **ma silnie nawiązywać do gigantów z przełomu wieków, w tym choćby do serii Command & Conquer**. Na graczy czekać będą dwie rozbudowane kampanie kładące duży nacisk na aspekt fabularny – nie zabraknie zarówno filmików, jak i wzorowanych na erpegach rozmów z ważniejszymi postaciami. Akcja toczy się w alternatywnej wersji lat 90. Kryzys kubański zakończył się wojną, Ziemią zaś na 30 lat zawładnęła zima nuklearna, co w żadnym razie nie ostudziło temperamentów zaangażowanych w konflikt trzech frakcji (czyżby brakująca kampania w dodatku?). Twórcy obiecują, że każda z nich będzie oferowała zupełnie inny styl rozgrywki. Oprócz toczenia „szybkich i wymagających walk" na uwadze trzeba będzie mieć również rozbudowywanie bazy i wydobywanie surowców. ***[Cursian]***

Space for Sale

PC | SYMULACJA, STRATEGIA, SANDBOX
MIRAGE GAME STUDIOS | DATA NIEZNANA

NIE DAJCIE się zwieść, ta gra to chytry sposób na ocieplenie wizerunku deweloperów budowlanych! Chcą zaprezentować się jako sympatyczne, niewielkie ludziki przemierzające galaktykę w poszukiwaniu planet, na których mogą wybudować przytulne mieszkanka. Pragną przedstawić swą pracę jako niezwykle niebezpieczną w związku z obecnością obcej fauny i flory. Liczą na to, że uznamy ich za bardzo sprytnych, skoro sami konstruują własne gadżety. Powtarzam, nie dajcie się zwieść. Ale w Space for Sale zagrajcie, bo wygląda nie najgorzej. ***[DaeL]***

The Expanse: A Telltale Series

PC, PS4, XBO | PRZYGODOWA | DECK NINE, TELLTALE GAMES | LATO 2023

NIECIERPLIWIE – i z lekkim niepokojem – czekamy na pierwszy projekt wskrzeszonego Telltale (a także Deck Nine, twórców ostatniego Life Is Strange). Podczas Gamescomu mieliśmy okazję zobaczyć krótkie fragmenty z growego The Expanse i... nikt chyba zaskoczony nie był: wizualnie nie prezentuje się to najlepiej, a obietnice rozwinięcia gatunku (m.in. za sprawą zwiedzania w nieważkości zniszczonego statku) na razie brzmią mało wiarygodnie. Ale co z tego, i tak nie mogę się doczekać – byle tutejsza Camina Drummer (grana ponownie przez Carę Gee) dorównała tej serialowej. ***[Witold]***

Goat Simulator 3

PC, PS5, XSX | AKCJA, SANDBOX, HUMOR
COFFEE STAIN NORTH | 17 LISTOPADA 2022

WITAJCIE na wyspie San Angora. To tutaj kozy sieją śmiech i zniszczenie. „Jedynka" była tak dobra, że ekipa z Coffee Stain przeszła od razu do tworzenia „trójki". I wcale się nie dziwię. W kozią destrukcję pobawimy się solo lub w co-opie do czterech graczy. Nie zabraknie eksplozji, koślawej fizyki, radosnej eksploracji, humorku, innych zwierzaków i... nextgenowej grafiki – tytuł nie pojawi się na „starych" konsolach. Goat Simulatora 3 najlepiej opisują słowa jednego z twórców: „Czy to gra warta tych pieniędzy? Kto wie. Czy pożałujesz zakupu? Pewnie tak". ***[coleslaw]***

Wo Long: Fallen Dynasty

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA, FANTASY
TEAM NINJA | POCZĄTEK 2023

TEAM Ninja miało już swoje Dark Soulsy, przyszła więc pora na Sekiro – tym razem z akcją osadzoną w Chinach zamiast w Japonii. Oczywiście przesadzam, choć kilka scen z pokazanego gameplayu musiało kojarzyć się wielu osobom z produkcją FromSoftware. Na razie da się stwierdzić tyle, że rozgrywka będzie sporo dynamiczniejsza niż w Niohach i, powiedzmy, bardziej akrobatyczna (uniki w postaci salt w tył, wyskoki na kilka metrów, takie tam). Na krótkich zwiastunach Wo Long prezentuje się zresztą świetnie, a chyba możemy zaufać twórcom do tego stopnia, by spokojnie czekać na efekt końcowy. ***[Witold]***

23 LATA. Tyle czasu minęło od wydania Jagged Alliance 2, jednej z najlepszych turowych gier taktycznych. I choć w międzyczasie pojawiło się kilka rozszerzeń, pseudoremake'ów i niby-sequeli, to żaden z tych tytułów nie zdołał zawładnąć naszą wyobraźnią tak jak JA2. Opowieść o niezbyt zgranej grupie najemników, którzy planują obalenie dyktatorki niewielkiego państwa Arulco, była po prostu nie do podrobienia.

Ale próbować warto, a **Jagged Alliance 3 na pierwszy rzut oka wygląda o wiele lepiej od poprzednich prób wskrzeszenia serii**. Twórcy kładą nacisk na elementy, które w „dwójce" doskonale uzupełniały taktyczną walkę, a więc warstwę strategiczną (zdobywanie terytoriów, szkolenie milicji itd.) oraz mechanizmy rodem z erpega (na czele z rozbudowanym wachlarzem umiejętności najemników oraz ich wzajemnymi – czasem wybuchowymi – relacjami). Producenci oparli się też pokusie, by zrobić z nowego Jagged Alliance po prostu klona XCOM-a. Postanowili więc, że gra nie będzie nas informować o szansie na trafienie przeciwnika. W końcu pudłowanie (i tysiąc innych pechowych sytuacji) to chleb powszedni w JA2. Nie pozostaje więc nic innego, jak trzymać kciuki – po 23 latach naprawdę zasłużyliśmy na dobry sequel. ***[DaeL]***

tp-link

Zapomnij o lagach

i zdominuj pole bitwy!

Router WiFi 6 dla graczy

Archer GX90

WiFi 6 o prędkościach do 6579 Mb/s

Port WAN/LAN 2,5 Gb/s

Game Accelerator

Game Protector

Sieć OneMesh

www.tp-link.com.pl

ALONE IN THE DARK

PC, PS5, XSX | SURVIVAL HORROR, TPP
PIECES INTERACTIVE | 2023

NIE DA się ukryć, że marka Alone in the Dark trochę się nam zakurzyła. Po klapie Illumination sprzed siedmiu już lat (średnia ocen na Metacriticu to ledwie 19%) prawa do serii przeszły w ręce nowych włodarzy: THQ Nordic i zespołu Pieces Interactive. A ci... piszą list miłosny do pierwszej części.

No właśnie – list miłosny. To nie reboot, nie remake, a raczej ponowne wyobrażenie tego, co było kiedyś. Twórcy na każdym kroku podkreślają swoje przywiązanie do Alone in the Dark i z jego powodu powstaje gra, która jest mocno zakorzeniona w serii, korzysta z jej charakterystycznych elementów, ale jednocześnie **stanowi odrębną, niezależną historię zbudowaną na kanwie poprzedniczek**. To ten sam klimat, te same miejsca i często te same postacie, jednak całość zostanie odpowiednio rozbudowana.

Dostaniemy survival horror, ale raczej z gatunku tych staroszkolnych. Spodziewajcie się więc nie tyle naparzania w przeciwników bez patrzenia na stan magazynka, ile **walki bardziej oszczędnej, wyczerpującej, nierzadko polegającej na uciekaniu, kombinowaniu i kryciu się przed wrogiem**, np. po uprzednim odwróceniu jego uwagi poprzez rzucenie podniesionym z podłogi przedmiotem. Kierujemy zaś jedną z dwójki postaci, a od naszego wyboru będzie zależeć, którą ścieżkę poznamy – wątki mają się bowiem od siebie różnić. W grze chodzi o rozwikłanie tajemnicy zaginięcia krewnego głównej bohaterki, w czym pomaga wynajęty prywatny detektyw. Za scenariusz odpowiada Mikael Hedberg znany z gier Amnesia: The Dark Descent oraz SOMA. ***[Krigor]***

Wyrdsong

PC | RPG, OTWARTY ŚWIAT | SOMETHING WICKED GAMES | DATA NIEZNANA

CO POWSTANIE z połączenia sił developerów pracujących wcześniej dla Bethesdy i Obsidianu? Niewątpliwie coś nadzwyczajnego, nadnaturalnego i zarazem nieuniknionego. A zatem tytuł został dobrany całkiem trafnie – „wyrd" to staroangielskie słowo oznaczające właśnie fatum lub zjawisko nadprzyrodzone. O samej grze wiemy na razie raczej niewiele – Something Wicked Games obiecuje przenieść nas do średniowiecznej Portugalii, którą będziemy mogli przemierzać wedle własnej woli. Zresztą czego innego mielibyśmy spodziewać się po twórcach ostatnich Falloutów czy The Outer Worlds.

Prawdziwie ciekawe jest jednak to, na jakie inspiracje wskazują producenci. W Wyrdsong mamy bowiem odnaleźć **trochę Kingdom Come: Deliverance, nieco „Czarownicy: Bajki ludowej z Nowej Anglii" Roberta Eggersa, a nawet odrobinę Lovecrafta i teorii spiskowych**. A na dodatek wszystko to spinać będzie narrator, któremu nie należy wierzyć na słowo. Zapowiada się intrygująco. ***[DaeL]***

The Lords of the Fallen

PC, PS5, XSX | SOULSLIKE, RPG | HEXWORKS | 2023

LORDS of the Fallen wyszło w 2014, na długo przed nawałem gier soulsopodobnych, ale że produkcja bez namysłu „inspirowała się" tytułami FromSoftware – nie kumając, co stanowi o ich sile – już wtedy zapamiętano ją po prostu jako klona Soulsów. Po ośmiu latach tworzenia kontynuacji sporo się wokół niej zmieniło: CI Games zadowoliło się rolą wydawcy i ostatecznie do prac nad grą powołało studio Hexworks. Nowe dzieło **to właściwie soft reboot – sequel i jednoczesny restart marki** nazwany w sposób, w który James Gunn odróżnił swój „Legion Samobójców" od filmu Davida Ayera, czyli poprzez dołożenie „The" na początku tytułu.

Akcja The Lords of the Fallen rozgrywa się 1000 lat po „jedynce", kiedy to zgładzono boga Adyra. Jak jednak w zwiastunie oświadczył narrator (głosem Eddiego z czwartego sezonu „Stranger Things"), żadnego boga nie pokonuje się na zawsze, toteż nasz bohater wyruszy w podróż,

której celem jest ponowne zabicie ciemiężyciela. Gra według deklaracji ma być pięć razy większa od poprzedniczki, zaoferuje nam też co-opa. Lastgenowcy niestety nie mają na co czekać, TLotF pojawi się bowiem tylko na pecetach i konsolach nowej generacji. ***[SztywnyPatyk]***

The Great War: Western Front

PC | RTS, I WOJNA ŚWIATOWA
PETROGLYPH GAMES | 2023

POLA bitew Wielkiej Wojny wciąż pozostają słabo wykorzystanym tematem w grach, miło więc, że uwagę zwrócili na nie autorzy Command & Conquer Remastered Collection. Nie zamierzają oni jednak tworzyć klasycznego RTS-a, bo prócz przeprowadzania samych starć (z obowiązkowym kopaniem okopów!) sporo czasu spędzimy pochyleni nad strategiczną mapą frontu zachodniego, decydując o losach Europy w podzielonej na tury rozgrywce. Nie zabraknie też odkrywania nowych technologii (czołgi, gazy bojowe itd.), a wszystko to w – podobno – pieczołowicie odwzorowanych realiach historycznych. ***[Witold]***

Killer Klowns from Outer Space

PC, PS5, PS4, XBO, XSX | SIECIOWA, ASYMETRYCZNA | TERAVISION GAMES | 2023

ROK 1988 dał kinomaniakom takie produkcje jak „Sok z żuka", „Krwawy sport", „Oni żyją", „Szklana pułapka" czy „Missisipi w ogniu"... a kolumbijskie Teravision Games postanowiło wykorzystać jako fundament pod swoją nową grę „Mordercze klauny z kosmosu", przygotowując kolejną przedstawicielkę gatunku asymetrycznych sieciówek. Wybór zaiste kuriozalny, ale ja takim decyzjom potakuję z pełnym szacunkiem.

Połączenie horroru i komedii aktualnie nie podbija ekranów kin, ale co, jeśli przeniesiemy tę estetykę na pecety i konsole? **W Killer Klowns starcia odbędą się w miasteczku Crescent Cove na mapie o losowo generowanym układzie.** Jedną stroną konfliktu będą tu kosmiczni klauni, w których wcieli się troje graczy, po stronie ludzi natomiast stanie siedmioro śmiałków próbujących przetrwać lub – w wariancie maksimum – powstrzymać inwazję. Starcia mają być krwawe, a finiszery brutalne.

Pozaziemscy oprawcy rozpoczną atak już na początku 2023 roku, kiedy to Killer Klowns pojawi się we wczesnym dostępie. Stawiam dolary przeciwko orzechom, że Rudy będzie strzelał do ludzi z popcornowej bazooki, której amunicja zamienia się w wężowate, dziecięce klauny. ***[coleslaw]***

Dune: Awakening

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | MMO, DIUNA, RPG | FUNCOM | DATA NIEZNANA

GRYZĄCY piach. Zapach cynamonu. Żar, który wypala gałki oczne. Nie są to wakacje w mieście A.D. 2023, a najsławniejsza fikcyjna pustynia, czyli Arrakis. Od dawna marzył mi się porządny erpeg osadzony w świecie Diuny. Ale żeby od razu walczyć o przetrwanie na nieprzyjaznych ziemiach opanowanych przez Szej-huluda w wieloosobowej grze survivalowej? O tym nie śniło się żadnej Matce Wielebnej.

Gamescom Opening Night Live rozpoczęło się klimatycznym zwiastunem oficjalnie zapowiadającym Dune: Awakening (choć o pracach nad grą, zaznaczmy, wiedzieliśmy już od lat). Twórcy Conan Exiles **zamierzają wykorzystać swoje doświadczenie w projektowaniu wielkich światów i implementowaniu mechanizmów survivalowych**, by w bliżej nieokreślonej przyszłości wydać MMO z otwartym światem. I może nawet będziemy ujeżdżać czerwia. Ale, ale! Nie byłby to pierwszy raz, gdy zwiastun CGI roznieca ogień wyobraźni, a rzeczywistość brutalnie sprowadza nas na ziemię. Dlatego, mimo że ufam temu studiu, nie robię sobie – ani nie składam wam – żadnych obietnic. Na pewno warto tytuł obserwować i zapisać się na beta testy, gdy pojawi się taka możliwość. ***[Ranafe]***

REKLAMA

REKLAMA

Friends vs Friends

PC | SIECIOWA, AKCJA, FPS, KARCIANKA | BRAINWASH GANG | DATA NIEZNANA

HISZPAŃSKIE studio Brainwash Gang ma w produkcji parę gier ze zwierzaczkami w rolach głównych. Do „motorvanii" w klimatach postapo (Laika: Aged Through Blood) i symulatora przetrwania w kapitalizmie (Damnview: Built from Nothing) dorzuci niedługo strzelankę 1v1 bądź 2v2, w której kluczem do zwycięstwa ma być budowanie talii kart dających dodatkowe perki. Wiadomo, że nic tak nie rozwija przyjaźni jak próba wymordowania się w stylistyce „gdyby Jet Set Radio stworzono w pixel arcie". ***[SztywnyPatyk]***

Homeworld 3

PC | RTS | BLACKBIRD INTERACTIVE | 2023

CO TU dużo mówić – Homeworld powraca i jest bezpośrednim następcą „dwójki". Akcja rozbudowanej kampanii fabularnej toczy się jakiś czas po znanych już wydarzeniach i oddaje do dyspozycji gracza całą flotę okrętów kosmicznych, którą kierujemy, tocząc bitwy. To RTS, ale nie zabraknie tu nawiązań do space simów, obejmiemy również pieczę nad największymi jednostkami flagowymi. Wrażenie robi skala – do spektakularnych starć dochodzi w kosmicznej pustce, która wcale nie jest taka pusta. Nasze jednostki będą bowiem śmigać zarówno między gigantycznymi strukturami należącymi do Obcych, jak i wśród kosmicznego gruzu. ***[Krigor]***

Gotham Knights

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA, RPG | WB GAMES MONTRÉAL | 21 PAŹDZIERNIKA 2022

GOTHAM bez Batmana? Moim zdaniem to dobrze, że do głosu dojdą Nightwing i reszta sidekicków. Żałuję tylko, iż nie są to Tytani, zwłaszcza że co najmniej dwójka z nich pojawi się w obsadzie Gotham Knights. Co ważne, WB Games Montréal nie wymyśla DC od nowa – zarówno ci dobrzy, jak i ich przeciwnicy są fanom komiksów czy filmów znani. Styl walki ma odzwierciedlać charakter danej postaci i opublikowane do tej pory zapisy rozgrywki zdają się to potwierdzać... a jednak gracze nie okazują entuzjazmu. Martwią mało dynamiczne pojedynki i ogólny brak rozmachu. Oby była to wyłącznie kwestia ograniczonego marketingu. Za to zagramy wcześniej, niż zakładano – tylko o cztery dni, ale zawsze. ***[Ranafe]***

The Outlast Trials

PC | HORROR, CO-OP | RED BARRELS | 2023

NIGDY nie przepadałem za horrorami w stylu Outlasta, w których jedynymi formami ratunku są ucieczka i skradanie się. Sprowadzają się one w moim odczuciu do kolejnych plansz przechodzonych metodą prób i błędów. Lubię tego typu zabawę, ale tylko wówczas, gdy rozgrywka polega na doprowadzaniu kolejnych kroków do perfekcji (patrz: Celeste). Gdy jednak zobaczyłem, iż nowa gra z serii ma się opierać na co-opie, chciałem dać jej szansę. Dotychczasowe gameplaye wskazują niestety, że z kolegami może i będzie ciekawiej, ale też mniej strasznie. A bez grozy Outlastowi nie zostaje już właściwie nic – może poza brutalnością i scenami gore. Tych na pewno nie zabraknie. ***[Ninho]***

Phantom Hellcat

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SLASHER, PLATFORMOWA | IRONBIRD CREATIONS | 2023

PROSZĘ rozsiąść się wygodnie w fotelach, za chwilę rozpocznie się prawdziwe przedstawienie. W tworzonej przez krakowskie studio grze Phantom Hellcat wcielamy się w Jolene, dziewczynę, która przez pomyłkę uwalnia zło zamknięte w rekwizytach teatralnych. W efekcie pokręcone historie ze spektakli przybierają fizyczną formę i zaczynają zagrażać światu. Do tego matka protagonistki zostaje porwana przez demony, a naszym głównym celem jest uratowanie jej.

Środowisko tego slashera ma być wysoce interaktywne, a trafieni wrogowie będą niszczyć elementy otoczenia i przewracać rekwizyty. Zabawę urozmaici to, że **niektóre fragmenty gry przybiorą formę dwuwymiarowej platformówki. Bohaterka otrzyma możliwość wystąpienia w sztukach teatralnych**, a w każdej z nich odegra główną rolę, nawet jeśli ceną za to okaże się śmierć rywali. Pod względem wizualnym Phantom Hellcat jest mieszanką klimatów Castlevanii: SotN i Devil May Cry, a tła to dioramy z dynamicznie poruszającą się scenerią. Szykuje się dzika przejażdżka z potencjalnie radosną ścieżką dźwiękową, Jolene będzie bowiem rozprawiać się z setką wrogów z włączonym walkmanem. Artystyczna dusza! ***[Perzi]***

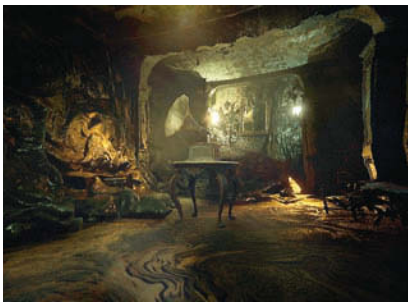
Wreckreation

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | WYŚCIGI | THREE FIELDS ENTERTAINMENT | DATA NIEZNANA

ZAKRĘCONA gra wyścigowa, w której śmiga się po mapie o powierzchni... 400 km^2 – gigantycznej piaskownicy możliwej do przebudowywania, rozwalania czy uzupełniania o nowe elementy projektowane bezpośrednio w samym Wreckreation. Będziemy mieli również wpływ na pogodę, natężenie ruchu czy porę dnia, a także na to, jak wygląda nasz samochód. Całość uzupełnia model zniszczeń przypominający ten z Burnouta. W skrócie: dostaniemy miejsce, gdzie można realizować najdziksze wizje motoryzacyjne, a następnie dzielić się nimi ze światem w multiplayerze. Data premiery nieznana, ale gra pewnie pojawi się w przyszłym roku. ***[Krigor]***

Layers of Fears

PC, PS5, XSX | HORROR, PRZYGODOWA | BLOOBER TEAM | POCZĄTEK 2023



W PIERWSZYM Layers of Fear wcielaliśmy się w XIX-wiecznego malarza, w drugim – w hollywoodzkiego aktora. Liczyłem na to, że kolejna odsłona opowie o twórcy gier w cyberpunkowych realiach, ale Bloober Team obrał inną drogę. W trzeciej części swojej flagowej serii horrorów psychologicznych twórcy **połączą w jedno dwie poprzednie produkcje (a także dodatek Inheritance), to i owo pogłębią oraz opowiedzą zupełnie nowe historie**.

Ambicją Layers of Fears jest przedstawienie nam pokolenia artystów doprowadzonych przez sztukę do szaleństwa. Gra ma stanowić cały zbiór opowieści grozy, w których nie zabraknie charakterystycznych dla produkcji krakowiaków motywów psychodelicznych. Przedsmak nowości mogliśmy zobaczyć na zaprezentowanym w trakcie Gamescomu zwiastunie zatytułowanym „The Final Note". Choć zapowiedź w dalszym ciągu jest dość zagadkowa, da się z niej wywnioskować, że częścią zbioru będzie nowy rozdział, w którym wcielimy się w żonę malarza znanego z „jedynki". Twórcy chwalą się też wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5 i takimi bajerami jak ray tracing, HDR oraz wsparcie dla rozdzielczości 4K. ***[rajmund]***

The Finals

PC, KONSOLE | SIECIOWA, STRZELANKA, PVP | EMBARK STUDIOS | DATA NIEZNANA

STUDIO Embark – złożone m.in. z byłych twórców Battlefielda – powraca z zapowiedzią kolejnej (po ARC Raiders) gry. Ta na papierze prezentuje się interesująco: strzelanka PvP skupiona na rzadko spotykanej w tych czasach destrukcji otoczenia, umiejscowiona w świecie fabularnie określonym jako wirtualny. Trochę pachnie Rollerdrome'em, „cool" stylistykę z kolei podebrano Deathloopowi i pokrewnym tytułom... Niestety na Gamescomie zdecydowano się pokazać jedynie 20-sekundowy teaser połączony z ogłoszeniem o playtestach. Czekam na więcej. ***[Wokulski]***

REKLAMA

REKLAMA

GOTHIC 1 REMAKE

PC, PS5, XSX | ULUBIONY ERPEG POLAKÓW | ALKIMIA INTERACTIVE | DATA NIEZNANA

THQ NORDIC nie przepuściło okazji, by na niemieckich targach pokazać (co prawda tylko za kulisami) nową odsłonę kultowej serii. Przede wszystkim jednak wypuszczono z boksu startowego Kaia Rosenkranza, kompozytora, który uczestniczył w tworzeniu całej oryginalnej trylogii oraz pierwszego Risena. Dzięki temu, że zaczął seryjnie odpowiadać na pytania fanów, znamy całkiem sporo drobnych, ale istotnych szczegółów.

Krystalizuje się ogólna wizja remake'u, który **bardziej zmierza w stronę wiernego odwzorowania pierwowzoru niż tworzenia historii o Bezimiennym na nowo**. Co prawda plany i pomysły są ambitne (Alkimia Interactive chciałaby rozwinąć ścieżkę dla magów czy uzupełnić późniejsze rozdziały o questy poboczne, których w „jedynce" prawie nie było), ale studio na razie jest zbyt małe, by obiecywać cuda, a w dodatku świadome wagi tytułu.

Co wiadomo poza tym? Spotkamy w większości tych samych enpeców, co w „jedynce", ale pojawi się też garść nowych. Bohater będzie się sprawniej poruszał i wspinał (koniec problemów z drabinami!), przemianę przejdzie oczywiście mechanika walki – drewniane machanie mieczem z oryginału odejdzie do lamusa. Na naszej drodze staną znane bestie, ale w nowych odmianach. Obok wariantów „młodych" i „zwykłych" zobaczymy także „stare" z innym wzorcem zachowań. Identycznie ma wyglądać cały system związany z używaniem magii, ale same czary nabiorą blasku. Z kolei ścieżka dźwiękowa, oczywiście spod ręki Rosenkranza, będzie zbliżona do tej z pierwowzoru, ale pojawią się też pełne rozmachu partie orkiestrowe. Nie wiem, jak wy, ale ja czuję, że moc będzie silna w tym remake'u. ***[b-side]***

Park Beyond

PC, PS5, XSX | SYMULACJA, EKONOMICZNA | LIMBIC ENTERTAINMENT | 2023

PO KILKU latach przerwy wracają do nas symulatory klasycznych parków rozrywki. Park Beyond obiecuje odświeżone, współczesne podejście do klecenia własnej wirtualnej Energylandii. Na Gamescomie zdecydowano się pokazać działanie systemu modułowego wznoszenia wymyślnych rollercoasterów. Faktycznie wygląda to świetnie, ale czy po dobrych grach obecnych już na rynku uda się Beyondowi czymś wyróżnić? W przeciwieństwie do city builderów tutaj nie ma aż takiego pola do popisu. ***[Wokulski]***

Hogwarts Legacy

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | RPG | AVALANCHE SOFTWARE | 10 LUTEGO 2023

CHCIAŁOBY się napisać, że przynajmniej jeden człowiek z blizną doczeka się w końcu dobrej egranizacji. Tony Montana może jednak być spokojny – Harry'ego Pottera w Hogwarts Legacy nie uświadczymy, bo akcja przenosi nas do odległych czasów sprzed narodzin chłopca, który przeżył. W XIX-wiecznym Hogwarcie wcielimy się w jednego z uczniów, a pomiędzy warzeniem eliksirów i rzucaniem zaklęć polatamy na hipogryfie po rozległej okolicy, zdobędziemy trochę poziomów doświadczenia, a gdzieś tam

po drodze „stawimy czoła niebezpiecznemu złoczyńcy zagrażającemu światu czarodziejów". Czyż to nie brzmi jak spełnienie marzeń wszystkich dzieciaków zaczytujących się w książkach J.K. Rowling? ***[Ninho]***

Inkulinati

PC, XSX, XBO, NS | TUROWA, RYSUNKOWA, ŚREDNIOWIECZE | YAZA GAMES | ZIMA 2023

PO RAZ pierwszy usłyszałam o Inkulinati w 2018 roku w trakcie festiwalu Digital Cultures i... byłam pewna, że premiera odbyła się już dawno temu, a ja po prostu ją przegapiłam. A jednak! Najnowszy gameplay świadczy o tym, że opłacało się czekać. Inspiracją Yaza Games są średniowieczne marginalia, czyli rysunki i notatki umieszczane na marginesach ksiąg, często z zabawnymi postaciami wykonującymi nieprzystojne czynności, a to nasuwa skojarzenie ze skeczami Monty Pythona. Gracz wcieli się we władającego

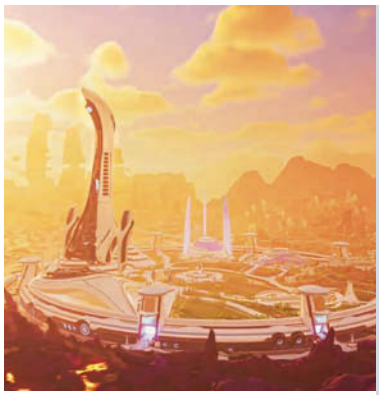
magicznym tuszem iluminatora, który rzuca do walki ożywione zwierzęta i mityczne stwory. Ma być śmiesznie i ciut nieprzyzwoicie, co podczas Gamescomu nie przeszkodziło twórcom zgarnąć dwóch nagród: za najlepszą produkcję niezależną i najoryginalniejszą grę targów. ***[Ranafe]***

Moving Out 2

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | IMPREZOWA, ZRĘCZNOŚCIOWA, CO-OP | TEAM17 | 2023

TRAKTOWANIE prawdziwych zawodów (nie, nie twoich rodziców) jako podstawy do pełnej chaosu zabawy z przyjaciółmi to już spora nisza: w Overcooked możemy gotować, w Totally Reliable Delivery Service – dostarczać przesyłki, a przeprowadzki urządzamy w Moving Out... i Moving Out 2. Co-op do czterech graczy, lokalnie bądź online, cross-play i 50 nowych map. Zatrudnijcie się w Smooth Moves na stanowisku Specjalisty od Instalacji i Urządzania Relokacji(*) już... w 2023 roku. Bierzemy od ręki! ***[SztywnyPatyk]***

(*) W skrócie... No co? W oryginale jest „F.A.R.T." od „Furniture Arrangement and Relocation Technicians"...



Everywhere

PLATFORMY NIEZNANE | KREATOR, SANDBOX, SIECIOWA, ROBLOXLIKE
BUILD A ROCKET BOY | 2023

EVERYWHERE to jedna z większych zagadek pokazu. Wiemy głównie, że to kolejne już po Dreams, Minecrafcie, Robloksie, Garry's Modzie, VRChacie, Fortnite Creative czy Horizon Worlds podejście do budowy świata tworzonego przez graczy. Zwiastun obiecał w mgnieniu oka wyścigi, koncerty, spotkania, w grę wchodzi zapewne jakiś edytor lub system głosowania. I ani słowa o NFT, uff. Nawet jak to wypali, to na tak nasyconym rynku (i przy ograniczonej liczbie chętnych graczy-twórców) trudno będzie o sukces. ***[Wokulski]***

Scars Above

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA, SOULSLIKE
MAD HEAD GAMES | 22 GRUDNIA 2022

GRA akcji, która łączy w sobie kilka interesujących pomysłów. Po pierwsze to shooter w klimatach science fiction z widokiem trzecioosobowym. Wcielamy się w uczestniczkę misji kosmicznej, a cel naszej wyprawy stanowi zbadanie obiektu, który pojawił się w pobliżu Ziemi i... w zasadzie nic więcej o nim nie wiadomo. Po drugie gra czerpie z gatunku soulslike – możemy więc spodziewać się zarówno charakterystycznego systemu respawnów, jak i nieco podniesionego poziomu trudności w stosunku do typowych strzelanek.

Właśnie – strzelamy! Twórcy stawiają głównie na broń dystansową i choć w inny sposób też będzie można powalczyć, to właśnie posyłanie piguł na odległość jest tu gwoździem programu. Do tego urozmaiconym, gdyż **uzbrojenie głównej bohaterki korzysta z żywiołów, które – by działały efektywniej – muszą być dobierane pod przeciwników** (zrobimy także użytek z kombosów). Całość zapowiada się oryginalnie – tym bardziej że wbrew typowej konwencji sci-fi możemy spodziewać się także elementów z innych gatunków i sporej liczby zagadek do rozwikłania po drodze. ***[Krigor]***

LIES OF P

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SOULSLIKE
NEOWIZ GAMES, ROUND 8 STUDIO | 2023

JEDEN z najciekawszych tytułów zapowiedzianych w ciągu ostatnich miesięcy. Wprawdzie inspiracje Soulsami, a zwłaszcza Bloodborne'em, widać na pierwszy rzut oka, to w jakiś sposób **autorom udało się stworzyć coś, co wygląda oryginalnie**. Wszystko wskazuje na to – wielu szczegółów fabularnych na razie nie znamy, więc to tylko moje domniemania – że Dżepetto zwariował, a Pinokiowi, który jest już prawdziwym chłopcem, przyjdzie walczyć z mechanicznymi (i nie tylko) tworami swojego ojca.

Klimat i ciekawe miejsce akcji najpewniej pozwolą wybaczyć pewną toporność i ograniczenia budżetowe, które można zauważyć na pierwszych fragmentach rozgrywki. Wyjaśnijmy sobie jednak już na wstępie jedną kwestię: jeśli Pinokio – wzorem Dark Soulsów – nie będzie po każdej śmierci zamieniał się z powrotem w drewnianą kukiełkę, a jego nos nie zacznie rosnąć od kłamania (system karmy), to bojkotuję tę grę. ***[Ninho]***

Atlas Fallen

PC, PS5, XSX | RPG, AKCJA, FANTASY | DECK13 | 2023

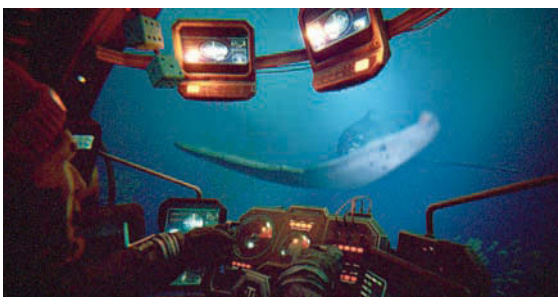
WIELBICIELE pustynnych klimatów otrzymają w 2023 roku akcyjniaka z fabułą rozgrywającą się w pokrytym piaskiem świecie, w którym mieszka dwoje potężnych wojowników. Poza pełną wodotrysków (piachotrysków?) walką prowadzoną za pomocą gigantycznej, zmieniającej kształt broni w grze ma nie zabraknąć historii. W końcu musi istnieć jakieś wyjaśnienie dla faktu, że mordujemy te wszystkie potwory, prawda?

Jak zwykle twórcy szczodrze wypowiadają się o tym, jaka gra ma być, ale skąpią konkretnych informacji. Po ciekawym, acz raczej klasycznym zwiastunie ujrzeliśmy krótkie migawki z rozgrywki, które pokazały, że **potyczki będą się przeplatać z sekwencjami zręcznościowymi**. Grafika powinna nas oszołomić, zresztą tytuł jest przygotowywany z myślą o konsolach najnowszej generacji. Lubię czasami powalczyć bronią, która jest kilka razy większa ode mnie. Będziemy mogli też ślizgać się po piasku jak w Sable, co brzmi ciekawie, ale jeszcze bardziej podoba mi się możliwość przejścia kampanii w trybie kooperacji. ***[Ranafe]***

Under the Waves

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | PRZYGODOWA, MORSKIE GŁĘBINY | PARALLEL STUDIO | 2023

FANI podwodnych głębin mogą zacierać płetwy. Dzięki Under the Waves założymy wirtualną maskę do nurkowania i zanurzymy się w przygodzie pełnej emocji, żalu oraz pasji do mórz i oceanów. Zresztą słowo „emocje" często padało w trakcie prezentacji i właśnie na nich skupili się twórcy, opowiadając historię Stana – nurka, dla którego samotne zejście w głębiny jest formą ucieczki przed osobistymi traumami. **W przerwach od poznawania psychiki głównego bohatera będziemy eksplorować jaskinie i wraki statków** w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów. Smaczku grze mają dodać retrofuturystyczna stylistyka późnych lat 70. oraz elementy science fiction.



Parallel Studio nawiązało również współpracę z organizacją Surfrider Foundation Europe dbającą o stan wód i plaż. Możemy więc być pewni, że jednym z naszych zadań okaże się oczyszczanie morza z plastiku, a w grę zostanie wpleciona edukacja ekologiczna. Warto jeszcze wspomnieć, iż małe paryskie studio otrzymuje technologiczne wsparcie od swojego wydawcy – Quantic Dream. ***[Karol Wilczek]***

TEKKEN 8

PC, PS5, XSX | BIJATYKA
BANDAI NAMCO | DATA NIEZNANA

W MOICH oczach zapewne nic już nie przebije sesji z „trójeczką" na poczciwym „Szaraku", ale świat leci do przodu, a seria Tekken wraz z nim. Na zapowiedzianą właśnie ósmą odsłonę prawdopodobnie jeszcze trochę poczekamy, ale pierwszy zwiastun ujawnia, że o fajerwerki graficzne możemy być raczej spokojni. Jin i Kazuya piorą się aż miło, na ich ciałach widać spływające krople deszczu, a kamera robi efektowne (może nawet nazbyt) najazdy, by nic nam przypadkiem nie umknęło. Wszystko to nie jest podobno sztucznym wytworem na potrzeby pokazu, lecz fragmentem rozgrywki z trybu fabularnego. ***[Cursian]***

Octopath Traveler II

PC, PS5, PS4, NS | RPG, TURY, OSIEM HISTORII | ACQUIRE, SQUARE ENIX | 24 LUTEGO 2023

W TEJ branży nie potrzebujemy wróży i jasnowidzów. We wrześniu 2022 dowiedzieliśmy się, jaka gra zdobędzie za rok nagrody za ścieżkę dźwiękową. Yasunori Nishiki to kompozytor, który przyszedł trochę znikąd i trzasnął OST na poziomie legend branży. Spodziewam się powtórki. Aha, ale do muzyki jest tu jeszcze dołączona gra! **Octopath Traveler II ma nas zabrać w niewidziane dotąd miejsca i zapoznać z nowymi postaciami, więc nie trzeba będzie znać „jedynki".** Znów poprowadzimy ósemkę bohaterów przez osiem oddzielnych (ale tym razem również zazębiających się) historii. Trochę martwi to, że wykorzystane zostaną te same umiejętności (jedną postacią można np. wyzywać każdego enpeca na pojedynek, inną wszystkich okradać, jeszcze inną uwodzić itd.). Ale ponoć duże znaczenie ma tu odgrywać tym razem pora dnia (tj. dzień lub noc). No i oczywiście podobnie jak poprzedniczka „dwójka" łączy pixel art z trójwymiarem i dobrodziejstwami współczesnej technologii. Są tacy, którzy tego nie znoszą – ja kocham. Czekam więc. ***[spikain]***

Rise of the Ronin

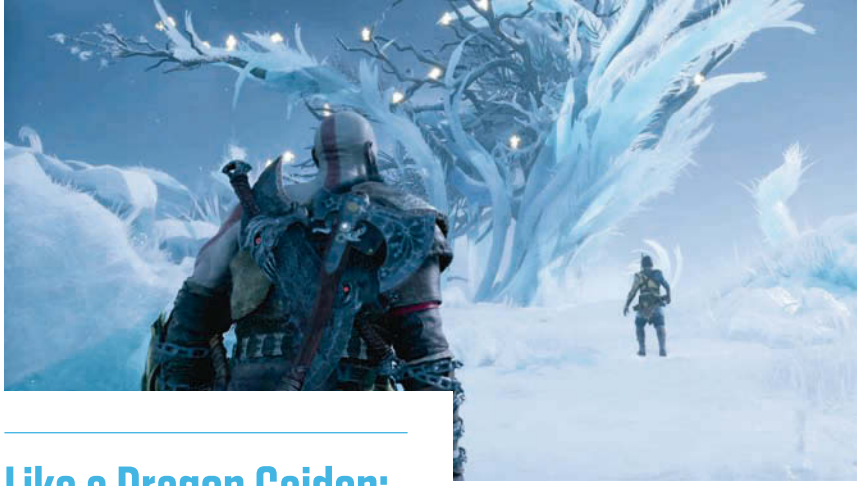
PS5 | RPG, OTWARTY ŚWIAT | TEAM NINJA | 2024

TWÓRCY Nioha, Dead or Alive i Ninja Gaiden przyznali, że od 2015 roku dłubią przy Rise of the Ronin, czyli erpegu z otwatym światem. Złośliwi mogliby rzec, iż wiek projektu widać po niezbyt zachwycającym graficznie zwiastunie, ale miejmy nadzieję, że to tylko stan przejściowy, bo cała reszta prezentuje się interesująco. **Akcja RotR rozgrywa się bowiem w XIX-wiecznej Japonii** w okresie – jak podpowiada Wikipedia – Bakumatsu, tj. czasie, gdy Kraj Kwitnącej Wiśni odchodził powoli od polityki całkowitego odcinania się od świata zewnętrznego. Powiew świeżości sprawił, iż zacofane, ale fascynujące pod względem kulturowym państwo samurajów brutalnie zderzyło się z rzeczywistością, w której nad katanami i łukami wyraźnie dominowała już broń palna. Mimo obietnic poruszania „najmroczniejszych rozdziałów w historii Japonii" nie liczyłbym na przesadny realizm – zwiastun ujawnia bowiem, że bohater nie tylko zawładnie płonącymi ostrzami, ale wzorem Batmana wzbije się też w niebiosa na papierowej (zapewne) lotni. ***[Cursian]***

Like a Dragon 8

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | YAKUZA, JRPG | RYU GA GOTOKU STUDIO | WCZESNY 2024

PO TYM, jak ze studia odszedł jego założyciel – Toshihiro Nagoshi – twórcy podjęli decyzję o rebrandingu. Od teraz seria Yakuza to na Zachodzie Like a Dragon. „Ósemka", o której powstawaniu wiedzieliśmy oficjalnie od jakiegoś czasu, pójdzie śladem poprzedniczki i również będzie jRPG (a przy okazji największą grą w historii cyklu). Oczywiście w głównej roli zobaczymy Ichibana Kasugę... oraz – co mniej oczywiste – przywróconego po krótkiej emeryturze Kazumę Kiryu (i nie, na razie nie wiadomo, co mu się stało z fryzurą). ***[Witold]***



Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | YAKUZA, AKCJA | RYU GA GOTOKU STUDIO | 2023

OBRODZIŁO Yakuzami tak obficie, że można się w tym wszystkim pogubić. Odsłona o zbyt-długim-tytule pozwoli kolejny raz wcielić się w Kiryu i dowiedzieć się, co działo się z nim po zakończeniu „szóstki". Weteran licznych mordobić, zawołany śpiewak, sprzedawca ramenu i taksówkarz w jednym postanowił osiąść na starość w malowniczej świątyni, ale świat znów się o niego upomniał. Ta część serii będzie znacznie krótsza niż zwykle i odegra rolę wprowadzenia do omawianej obok „ósemki". ***[Cursian]***

God of War Ragnarök

PS5, PS4 | AKCJA | SANTA MONICA STUDIO | 9 LISTOPADA 2022

„ŚMIERĆ zabierze mnie, gdy na to zasłuży". Niczego innego po Kratosie nie można się spodziewać, ale już po Ragnaröku tak. Jego poprzedniczka była ryzykowną zmianą konwencji nie tylko od strony rozgrywki: widowisko o zemście przemieniło się w częstokroć kameralną opowieść o ojcu, który usiłuje pogodzić gniew i żałobę z wychowywaniem syna. W sequelu zaś to Kratos zmierzy się z odwetem Thora, Odyna i Frei, a do tego stanie przed zadaniem powstrzymania tytułowej apokalipsy. Zagłada, zemsta, tożsamość Atreusa, cross-gen, próba dorównania poprzedniej części – oby ambicje nie wykoleiły twórców. ***[SztywnyPatyk]***

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

NS | ACTION ADVENTURE, SANDBOX | NINTENDO EPD | 12 MAJA 2023

OD OSTATNIEGO Directa nie musimy już dłużej określać kolejnej Zeldy mianem Breath of the Wild 2. Wiemy też, kiedy w Tears of the Kingdom zagramy: (dopiero...) w maju przyszłego roku. Pomimo nowego tytułu stylistyka nie zmieni się zbyt mocno względem poprzedniczki. Zwiastun skupia się głównie na podniebnych wyspach, o które Hyrule rozrośnie się w nadchodzącej odsłonie. Gracz otrzyma nieznane nam dotąd narzędzie pozwalające szybko przenieść się z ziemi aż pod chmury. Wygląda również na to, że doczekamy się dodatkowej, większej paralotni do pokonywania dłuższych dystansów. ***[Otton]***

Fire Emblem Engage

NS | STRATEGICZNA, JRPG | INTELLIGENT SYSTEMS | 20 STYCZNIA 2023

SKACZĘ z radości, bo już w styczniu 2023 roku zagramy w nowe Fire Emblem! Nintendo odpaliło w czasie Directa dość niespodziewaną bombę. Engage zostanie utrzymane w tym samym duchu, co Three Houses, czyli mówimy o hybrydzie jRPG i taktycznej gry turowej. Tym razem udamy się na ratunek Elyos, w produkcji wystąpią zaś najsłynniejsi bohaterowie z poprzednich odsłon. Przebitki gameplayu sugerują, że zmiany w rozgrywce będą raczej kosmetyczne, seria jednak mocno wyładniała względem swej ostatniej pełnoprawnej odsłony. ***[Otton]***

Like a Dragon: Ishin!

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | YAKUZA, AKCJA | RYU GA GOTOKU STUDIO | 21 LUTEGO 2023

W PRZYPŁYWIE gorszego humoru moglibyśmy narzekać, że ledwie ośmioletnia produkcja doczeka się pełnoprawnego remake'u... gdyby nie to, że w pierwowzór i tak nie graliśmy. Ishin! to bowiem nigdy niewydany na Zachodzie spin-off Yakuzy – i to dość osobliwy, ponieważ z główną serią niełączący się właściwie w żaden sposób. Nie przeszkodziło to jednak twórcom w obsadzeniu w wielu rolach dobrze znanych fanom „twarzy". Stąd **główny bohater, samuraj Sakamoto Ryōma (notabene postać autentyczna), wygląda i zachowuje się jak Kazuma Kiryu**, a w wyprawie do Kioto (tutaj: Kyo) towarzyszą mu odpowiedniki Goro Majimy czy Taigi Saejimy.

Oczywiście osadzenie akcji u schyłku szogunatu miało wpływ na rozgrywkę: w walce prócz pięści zrobimy użytek z miecza i... rewolweru (w końcu to rok 1866). Resztę dobrze znacie z pozostałych odsłon: urodzaj minigierek, bieganie po wypełnionym pobocznymi zadaniami mieście, wciągający scenariusz pełen zapadających w pamięć postaci. Co istotne, to wszystko po raz pierwszy na Unreal Enginie 4. ***[Witold]***

POD OSTRZAŁEM

POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

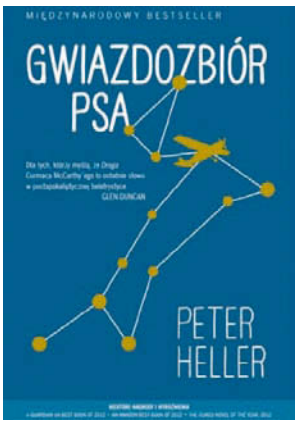
Z seriali „After Life" i „Derek" – nie trawię Ricky'ego Gervaisa na scenie (jak każdego stand-upera), nie lubię poczucia humoru, który zazwyczaj prezentuje, ale te dwie produkcje trafiły prosto w moje serce. Oglądając owe seriale, zazwyczaj płaczesz – czasem ze śmiechu, czasem ze wzruszenia, a niejednokrotnie z obu powodów naraz.

W podobny sposób – choć zgoła innymi środkami – trafili w mój gust filmowi „Jeźdźcy sprawiedliwości". Kiedy wszyscy zachwycali się „Na rauszu" (wciąż muszę nadrobić), ja obejrzałem inne duńskie dzieło z Madsem Mikkelsenem w roli głównej. Pisałem już recenzję do jednego z papierowych wydań CDA, pozwolę więc sobie na cytat: „»Jeźdźcy sprawiedliwości« są filmem, na którym w jednej chwili śmiejesz się do rozpuku, by w drugim ten śmiech zamarł ci na ustach. Powiem więcej – jest ci wstyd, że przed chwilą dałeś się rozbawić". Wyjątkowe kino.

PS Oglądajcie w kółko „Przyjaciół". Tak jak pan Ninho powiedział.

POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Polecam „Gwiazdozbiór Psa" Petera Hellera i „Głód" Martína Caparrósa. I „Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych" Tomasza Z. Majkowskiego też.



CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Pierwszy singiel „Ov My Herculean Exile" przekonał mnie do dania jeszcze jednej szansy Behemothowi. Muszę przyznać, że w końcu coś kliknęło i po raz pierwszy w życiu czekam na płytę Nergala i spółki. Nawet jeśli kolejne ujawniane utwory już mi tak nie siadły. Dojrzałem również do Gojiry i teraz podziwiam talent Francuzów do tworzenia genialnych, emocjonalnych kompozycji. Chwila już minęła od momentu fascynacji Ihsahnem, wciąż natomiast mam ciary, gdy słyszę drugą połowę utworu „Unhallowed" Machine Head (refren roku!). Dla równowagi – na moich playlistach ciągle jest miejsce dla muzyki Akiry Yamaoki i Gustava Santaolalli, a znajoma przemyciła mi również utwór „As It Was" Harry'ego Stylesa.

Poza tym posłuchałem trochę solowej płyty frontmana Trivium – Matta Heafy'ego – ale projekt „Ibaraki" okazał się raczej ciekawostką niż czymś wartym szczególnej uwagi. Pisząc natomiast te słowa, jestem w trakcie rozczarowywania się nowymi albumami takich zespołów jak Bleed from Within, Arch Enemy i The Halo Effect. Strach czekać na to, co zaprezentuje In Flames, które – choć zdaje się, że wróciło do mocniejszego grania – chyba zapomniało, jak robi się interesujący melodeath. Albo to ja wyrosłem z tego typu grania. A szkoda, bo Szwedzi wykarmili mnie miłością do metalu za młodu.

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Obecnie nie i trochę mi smutno, bo wychowałem się na wsi, gdzie zawsze otaczały mnie zwierzaki. Za to od rodziców dostaliśmy z narzeczoną pod opiekę krzaczki pomidora, papryki i truskawki. Dwa ostatnie jeszcze żyją.

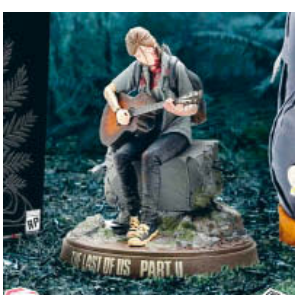
JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Przede wszystkim kawa: kupowanie, parzenie, metody alternatywne, dripy, filtry, aeropressy, młynki, wagi – dosłownie wszystko. Dość napisać, że wydałem ponad pół tysiąca złotych na czajnik, by móc mierzyć temperaturę z dokładnością do jednego stopnia Celsjusza. Na ziarna miesięcznie przeznaczam między 100 a 200 złotych – im ciekawszy profil sensoryczny, tym lepiej. Czy marzy mi się kurs baristy? Nie zaprzeczam.

Poza tym od zawsze siedziałem w sporcie – tak aktywnie (choć przez różne perypetie zdrowotne musiałem przystopować i obecnie wracam po długiej przerwie), jak i biernie. Kiedyś o piłce nożnej pisałem zawodowo (m.in. do Przeglądu Sportowego, zdarzało się też skrobnąć coś na Weszło.com, co po latach zaowocowało tekstem Leszka Milewskiego na łamach CDA), teraz jedynie przyglądam się wszystkiemu z boku. I nie ukrywam, że tak jest zdecydowanie przyjemniej. Choć ostatnio zdarzył mi się magazynowy skok w bok – napisałem do kwartalnika Kanału Sportowego felieton o przyszłości gier piłkarskich. Jeśli kogoś to ciekawi – ulubionej drużyny nie mam. Idol piłkarski? Pavel Nedvěd.

And last but not least – lubię amatorsko pobawić się grafiką. Podczas pracy w mediach społecznościowych umiejętność korzystania z Photoshopa okazała się nieodzowna, a z biegiem czasu wkręciłem się na tyle, że jeśli w przyszłości pojawiłaby się taka szansa, to chciałbym spróbować swoich sił w graphic designie zawodowo. Że daleka do tego droga? Może tak, ale do ~~głupich~~ odważnych świat należy. Obok próbka moich fotoszopowych wygłupów.

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY



Spray leczniczy z serii Resident Evil lub popsute radio z Silent Hilla. Fizycznych gadżetów nie zbieram, bo mam sporo kurzolubnych rzeczy w domu. Na półce obok książek i gier stoi więc tylko kolekcjonerska figurka Ellie z The Last of Us Part II i model domu Bakerów z Resident Evil 7.

Grzegorz Karaś KRIGOR

CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

U mnie z muzyką jest tak, że na ogół słucham czegoś, co w jakiś sposób jest mi potrzebne. A że kilka miesięcy temu zacząłem się uczyć francuskiego, to katuję różnego rodzaju francuską muzykę z twórczością Damiena Saeza na czele (szczególnie album „J'accuse"). Niezła rzecz w sumie, zwłaszcza tytułowy kawałek w warstwie tekstowej. A poza tym przebywam akurat tam, gdzie mnie Deezer zaprowadzi, błądząc po losowych płytach francuskojęzycznych wykonawców.

JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

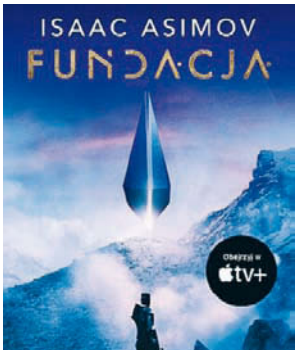
Jestem notorycznym i beznadziejnym zbieraczem. Noże, stare monety, obrazki z gum Turbo (ostatnio odkurzyłem kolekcję z dzieciństwa i trochę ją sobie uzupełniłem, dokupując część brakujących numerów z najstarszej serii z lat 90. – te z czarnym napisem „Turbo", od 51 wzwyż). Jak czas pozwala, to chodzę na ryby – nazwisko w końcu zobowiązuje! – a także śmigam niekiedy na strzelnicę postrzelać ostrą amunicją. W domu mam na razie łuk bloczkowy oraz wiatrówkę i sporadycznie, w zależności od pogody i możliwości, robię z nich użytek na działce. Wieczorami zaś od jakiegoś już czasu uczę się francuskiego i programowania w Javie.

POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

„Stranger Things" – bezapelacyjnie najlepsze, co Netflix ma w swojej ofercie. Superklimat, bardzo fajne nawiązania do amerykańskiej rzeczywistości lat 80., co w sumie u nas przekłada się z grubsza na estetykę lat 90., które całkiem dobrze pamiętam. Poza tym często męczę anime. Ostatnio odświeżyłem sobie „Neon Genesis Evangelion" i zabieram się za trzy pełnometrażówki z tej serii; oglądam też zaskakująco przyjemne i klimatyczne „Black Lagoon". Ogólnie więc można powiedzieć, że jeśli chodzi o animowaną kulturę Japonii, to nadrabiam klasykę.

POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

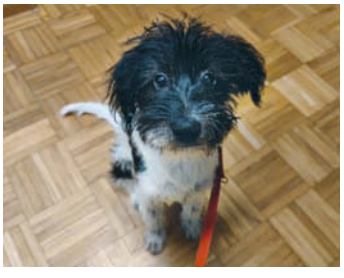
Ostatnio zacząłem czytać „Fundację" Isaaca Asimova – mój największy wyrzut sumienia, jeśli chodzi o sci-fi. Serialu nie widziałem, czekam, aż przebrnę przez pierwowzór. W sumie książka chyba wciąż warta polecenia.



TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Lubię podkładki pod myszki. Takie z nadrukami z gier. Zużywam je na bieżąco, czasem też – żeby zmienić nastrój biurka lub zależnie od humoru – wymieniam jedną na drugą, wyciągając konkretną podkładkę ze specjalnej szuflady. Poza tym standardowo: koszulki i figurki.

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?



Od kilku miesięcy mieszka z nami pocieszny psiak, o którym żartobliwie mówimy, że to rasowa bestia, tzw. kundel szlachetny. Czarno-biały kudłacz, suczka o imieniu Tea. Jeszcze nie do końca ogarnęła zasady współżycia społecznego (np. nie możemy jej oduczyć obgryzania krzeseł...), ale jest na dobrej drodze!

PLATFORMY PS5, PC W PLANACH PRODUCENT NAUGHTY DOG WERSJA PL PEŁNA
AKCJA, SKRADANKA, POSTAPO, ZOMBIE, SURVIVAL

Pamięta: **Eugeniusz Siekiera**

Środek nocy. Młoda dziewczyna powłóczy nogami, wciąż jeszcze zaspana, ale z tlącym się w sercu niepokojem. Pamiętam eksplozję za oknem i monolog kobiety na kanale informacyjnym. Później podróż do centrum, korek przy wjeździe na autostradę, uciekających w popłochu ludzi i kolejne wybuchy. Pamiętam żołnierza, który nacisnął spust o jeden raz za dużo, i przerażonego ojca, któremu w tym jednym momencie zawalił się cały świat.

THE LAST OF US™ PART I

Pamiętam te wszystkie sceny, a mimo to, oglądane po raz kolejny, chwyciły mnie za gardło i trzymały w żelaznym uścisku. Istnieją gry, w przypadku których nie wystarczy rzetelne omówienie czy nawet najbardziej wnikliwy komentarz, bo tak zwyczajnie i po ludzku trzeba je przeżyć. Zwłaszcza gdy szarpią za najczulszą ze strun.

„POTWIERDZONO JUŻ 200 OFIAR ŚMIERTELNYCH. GUBERNATOR OGŁOSIŁ STAN WYJĄTKOWY"(*)

Dla graczy, którzy ostatnią dekadę przesiedzieli pod kamieniem, kilka zdań wyjaśnienia. The Last of Us to gra akcji oparta na eksploracji, skradaniu się i walce. Mogłoby się zdać – przygoda jakich wiele. Tylko w teorii, bo to **tytuł stworzony przez studio znane z absurdalnego dopieszczania swoich produkcji** i przekraczania kolejnych granic w temacie szczegółowości. Techniczne smaczki i precyzyjnie skonstruowana rozgrywka to jedno, ale równie istotne – jeśli nie ważniejsze – okazały się emocje, jakie ekipa pod wodzą Neila Druckmanna była w stanie nam sprzedać.

TLoU opowiada o pozbawionym nadziei świecie, w którym ludzkość została zdziesiątkowana przez pandemię zamieniającą zarażonych w przedziwne, bezrozumne monstra przypominające zombie porośnięte grzybnią. Dramatyczny prolog przedstawia jeden z pierwszych dni po wybuchu epidemii, ale właściwa rozgrywka toczy się 20 lat później. Ci, co przetrwali, jakoś zdołali przystosować się do nowej rzeczywistości, ta jednak jest ponura jak sen grabarza, a względnie bezpiecznym można się czuć tylko w strefach kwarantanny kontrolowanych przez wojsko. **W tym brutalnym, bezwzględnym świecie tradycyjnie to nie zarażeni stanowią największe zagrożenie, a inni ludzie.** Zdolni do najgorszych podłości; czasem gnani desperacją, najczęściej jednak z premedytacją wykorzystujący nowy stan rzeczy na swoją korzyść.

„NA POCZĄTKU MÓWILI, ŻE CHORUJĄ TYLKO LUDZIE NA POŁUDNIU"

Przejmujemy kontrolę nad wypalonym przez traumatyczną przeszłość Joelem, który wplątuje się w zadanie przemycenia pewnej 14-latki. Wraz z przyjaciółką, Tess, wyruszamy poza strefę kwarantanny, by odstawić dzieciaka we wskazane miejsce. Sprawy zwyczajowo przybierają niespodziewany obrót, a cała sytuacja niebezpiecznie się komplikuje. Bohater początkowo jest nieufny wobec nowo poznanej Ellie, a naiwność i buta

(*) Wszystkie śródtytuły są cytatami zaczerpniętymi z gry.

Gazrurka uspokoi zapędy każdego narwańca. Szczególnie gdy połączysz ją z nożyczkami.

Miasta powoli przejmuje dopominająca się o swoje przyroda.

dziewczyny zwyczajnie go irytują, bo w obecnej rzeczywistości to piekielnie groźna mieszanka cech.

Koniec końców jednak Joel zżywa się z nastolatką i postanawia pomóc jej w dotarciu do odległego celu. To emocjonalna gra drogi, choć pozbawiona samochodów (nie licząc jednej przejażdżki; zdecydowana większość aut to pokryte rdzą wraki stojące na sparciałych oponach), historia niezwykłej podróży od Bostonu, przez Pittsburgh, aż do Salt Lake City. Podróży, która na zawsze zmieni jej uczestników i sprawi, że inaczej spojrzą nie tylko na otaczający ich świat, ale przede wszystkim na siebie nawzajem.

„TESS, CO MY TUTAJ ROBIMY, DO CHOLERY?"

TLoU to gra bezdyskusyjnie wybitna. To też jeden z najlepszych system sellerów obozu Sony – jeszcze do niedawna koń pociągowy japońskiego giganta, dziś już chyba raczej dojna krowa. Nie ukrywam, że trochę mnie to smuci. Ba, smuci podwójnie, gdyż od lat jestem fanem zarówno PlayStation, jak i kunsztu magików z Naughty Dog, niezwykle utalentowanej ekipy, dla której niemożliwe nie istnieje. Ostatnie ruchy wydawcy jednak zaskakują, a wręcz irytują, bo choć nie kładą się cieniem na wyjątkowości samej gry, to siłą rzeczy obrywa ona rykoszetem od wkurzonych graczy. Dziwnym nie jest.

> The Last of Us nie tyle wypada, co po prostu trzeba znać.

Pierwsze TLoU wraca do nas co kilka lat jak bumerang, podążając tropem wytyczonym przez GTA V. Najnowszy „debiut" jest już trzecim, więc wypada się zastanowić, czy jako fan serii i człowiek przechodzący grę po raz czwarty znajdę jakiekolwiek rozsądne uzasadnienie, by odchudzić portfel o trzy banknoty z Jagiełłą i dodatkowe dwa z Chrobrym, płacąc tak słono za kotlet sprzed dwóch generacji. Oczywiście nadal smakujący wybornie, ale jednak odgrzewany.

„CZY ONI W OGÓLE COŚ WIDZĄ?"

Wbrew pozorom nie jest to remaster remastera, jak twierdzą niektórzy, próbując zaklinać rzeczywistość w odwecie za bandycką, przyznaję, cenę. O ile poprawiona wersja z PS4 faktycznie okazała się klasycznym pudrowaniem noska, Part I zbudowano od podstaw na nowej wersji silnika, który cieszył nasze oczka w kapitalnej kontynuacji dwa lata temu. Efekt? Fantastyczny, bo praktycznie każdy aspekt wizualny został zmieniony. **Animacje zdają się płynniejsze, modele zyskały na szczegółowości, a na zbliżeniach podczas przerywników filmowych twarze postaci wyrażają żywe emocje** – w porównaniu do tego, jak wygląda to teraz, mimika bohaterów w pierwowzorze była bliższa sklepowym manekinom niż ludziom.

Niektórzy mogą kręcić nosem na nieco zmodyfikowane twarze; dla przykładu Ellie jest mniej dziecinna niż we wcześniejszych wersjach, Tess również wygląda na starszą i wydaje się bardziej zmęczona niż jej odpowiedniczka powołana do cyfrowego życia w 2013 roku. Z jednej strony było to umotywowane chęcią zachowania spójności z „dwójką"

Klikacze zmądrzały – już nie pchają się hurtowo do ognia niczym ćma do lampy.

(modele postaci po zmianach bliższe są temu, co oglądaliśmy w Part II), z drugiej wynikało zapewne z zastanej rzeczywistości – ekstremalne warunki i ciągła walka o przetrwanie musiały się odbić na facjatach postaci, a dzięki dzisiejszym możliwościom technicznym twórcy mogli ten prosty fakt lepiej zobrazować.

„A GDZIE SĄ W OGÓLE WSZYSCY RODZICE? ODESZLI. DAWNO TEMU"

Na lepszych teksturach i wiarygodniejszej fizjonomii lista zmian się nie kończy. Generalnie zyskało całe otoczenie; poprawiono chociażby roślinność – zielsko gęściej pokrywa świat po apokalipsie, a trawa zdaje się wyrastać z każdego pęknięcia w betonie. Piękniej prezentują się też zalesione rejony, do których trafiamy w dalszych rozdziałach przygody.

Tam, gdzie wcześniej była równo zakończona ściana, teraz krawędź jest poszarpana, lepiej widać skalę zniszczeń i skutek upływu czasu. Fronty kamienic, poprzednio gładkie jak lico Ellie, obecnie zdobi masa ozdobników, dzięki czemu budynki nie wydają się już takie płaskie. Kapitalną pracę wykonano także na gruncie oświetlenia; ogień wygląda naturalniej, a eksplozje dotkliwiej oślepiają. Równie fantastycznie prezentują się rzeczy najbardziej błahe, jak promienie słońca przebijające się przez brudne okna oraz tańczący w powietrzu kurz.

Skala zmian imponuje, ale w zasadzie będzie trudno zauważalna dla każdego, kto nie odpali obok wersji pierwszej albo Remastered, by móc spojrzeć na to samo miejsce w dwóch wariantach i dokonać porównania. Chodzi mi o to, że **choć Part I wygląda świetnie, poprzednie edycje nie zdążyły się zestarzeć** (czy inaczej: nie zdążyły się ŹLE zestarzeć), a nasze niemądre głowy uwielbiają zapamiętywać obrazy ładniejszymi, niż te były w rzeczywistości.

> Jeszcze do niedawna koń pociągowy japońskiego giganta, dziś już chyba raczej dojna krowa.

„A PO DRUGIE... NIE OPOWIADAJ NIKOMU O TEJ... PRZYPADŁOŚCI"

Jeśli za wzór remake'u weźmiemy takie Resident Evil 2 bądź trylogie Crasha czy Spyro, TLoU Part I wypada blado. Tyle że w przypadku przywołanych produkcji ich wersje premierowe to średnio grywalne dziś ramoty z epoki pierwszego PlayStation, a nie tytuł z końcówki żywota trzeciego. Tam przepaść – nie tylko czasowa – była olbrzymia, z konieczności równie duże musiały być też zmiany, bo absolutnie wszystko wymagało przebudowy. I tu pojawia się problem innej natury – **od debiutu TLoU Remastered nie minęło aż tyle, by z czystym sumieniem móc usprawiedliwić ponowne odświeżenie gry**. Chyba że za wystarczające powody uznamy potrzebę wypracowania korporacyjnego zysku oraz chęć wypuszczenia tytułu na blaszakach, co – jak wiemy – jest planowane w bliżej nieokreślonej przyszłości.

Żałuję też, że nie wykorzystano w szerszym zakresie zapasów mocy PS5 i nie pokuszono się o rozbudowę świata, który kiedyś projektowany był przecież z myślą o ograniczeniach sprzętowych PS3. Pamiętacie, jak bardzo korytarzowe (wręcz duszne!) wydawało się pierwsze Uncharted w porównaniu do otwartych plenerów z Kresu złodzieja czy Zaginionego dziedzictwa? Ano właśnie. Na wpół otwarte tereny w Part I trafiają się z rzadka, a proponowana wolność sprowadza się na ogół do dwóch, w porywach trzech ścieżek prowadzących do celu.

Oczywiście **to Naughty Dog, można więc być pewnym, że przestrzeń została zaprojektowana fenomenalnie, a każdy jej cal skrzętnie wykorzystany**. Znakomita większość pomieszczeń zyskała w skali mikro, wnętrza budynków są bardzo wiarygodnie zagracone, pełne śmieci, przedmiotów codziennego użytku bądź gruzu. Niemniej liniowość kolejnych poziomów wyraźnie zdradza wiek materiału źródłowego, a skoro już porwano się na ten remake, należałoby to zmienić.

Pies na detale

Naughty Dog znane jest z obsesyjnego przywiązania do detali. I nie mówię o diablo precyzyjnych animacjach czy grymasach twarzy, bo to elementy, które budują realizm świata, a my jesteśmy ich świadomi. Chodzi o drobiazgi przez większość graczy nawet niezauważane. Ale one tam są, jak działająca waga łazienkowa w jednym z pomieszczeń (dzięki niej możemy się dowiedzieć, że Joel wraz z ciuchami i wyposażeniem waży ok. 200 funtów, czyli jakieś 90 kg) albo piłka, z której po przestrzeleniu zejdzie powietrze.

Początek całego bałaganu i jedno z najlepszych otwarć w historii gier.

Klikacz to twardy zawodnik, nie sposób go udusić. Trzeba mieć ostrze na podorędziu.

Jak to się zaczęło

Ciekawym uzupełnieniem kampanii jest fabularny dodatek Left Behind, który pierwotnie sprzedawano osobno, ale od wersji Remastered stał się nierozerwalną częścią pakietu. Historia przedstawiona w rozszerzeniu nie serwuje już takiego ładunku emocji, ale i tak warto się z nią zapoznać. To fabularny prequel, opowiada więc o wcześniejszych wydarzeniach i rzuca sporo światła na to, co działo się z Ellie, zanim poznała Joela (ale że przy okazji zdradza co nieco na temat perypetii bohaterów w „podstawce", warto po niego sięgnąć dopiero po ukończeniu głównej opowieści). To również DLC dość solidnie rozbudowane, bo przy pierwszym przejściu wykroi nam z życiorysu minimum dwie godziny.

„O RANY... WYSZŁAM NA ZEWNĄTRZ..."

Tworząc nowe TLoU, skupiono się na ubraniu gry we współczesniejsze ciuszki i zaimplementowaniu dodatkowych opcji dostępności (patrz: ramka „Graj, jak chcesz, nie jak musisz"). Mechanizmy rządzące rozgrywką pozostały natomiast niemal nietknięte. Owszem, pojawiły się bardzo subtelne zmiany, a pewne elementy zaczerpnięto wprost z Part II, co pozwoliło ujednolicić obie odsłony.

Z jednej strony dostaliśmy więc lekko zmienione okna craftingu i ekwipunku, by przypominały te, które znamy z kontynuacji, odświeżono system otwierania sejfów, pojawiły się też znane z „dwójki" animacje modyfikacji uzbrojenia, co możemy podziwiać przy stołach warsztatowych. Z drugiej strony zakres ruchów Joela jest względem Part II okrojony. W trakcie spokojnej eksploracji bohater wydaje się wolniejszy, nie potrafi również czołgać się, skakać czy robić uników, co nie było przeoczeniem, a celową decyzją twórców, bo takie nowości wymagałyby głębszego przeprojektowania systemu walki i środowisk, w których dochodzi do różnych starć.

Pochylono się też nad sztuczną inteligencją; zarażonych cechuje lepszy słuch, a ludzcy przeciwnicy komunikują się ze sobą i współpracują. Zmądrzeli również towarzyszący nam kompani – lepiej orientują się w sytuacji i szybciej schodzą z widoku w obliczu zagrożenia. Wróg niemal zawsze ma przewagę liczebną, potrafi celnie strzelać, korzystać z osłon i zachodzić nas z flanki (ludzie) bądź zwabiony dźwiękiem rzucić się nam do gardła (zarażeni). **Konfrontacje są niezwykle mięsiste i emocjonujące, lecz prawdę mówiąc, już pierwowzór był w tej materii bardzo solidny.** Gra nigdy nie przechodziła się sama; wymagała odpowiedniego zaplanowania każdej akcji i oszczędzania surowców.

„KURWA MAĆ. KLIKACZ"

Jak się dzisiaj w to gra? Wciąż wybornie, ale w zasadzie identycznie jak w wersję z PS3 czy Remastered wydane rok później na PS4. Inny jest może komfort z uwagi na ładniejszą grafikę i drobne poprawki zaczerpnięte z Part II, nie zmienia to jednak faktu, że u podstaw leży dokładnie ta sama produkcja, którą zachwycaliśmy się kolejno dziewięć i osiem lat temu. **Rozgrywka kładzie duży nacisk na elementy survivalowe, co dobrze koreluje z postapokaliptyczną rzeczywistością.** Trudno oczekiwać, by nadal funkcjonowały sklepy, a amunicji było pod dostatkiem. Niczego nie da się kupić, czasem jedynie otrzymamy coś w ramach postępów fabularnych, ale to sytuacje sporadyczne.

W plecaku będziemy mieli dokładnie tyle zasobów, ile zdołamy znaleźć w świecie gry. Warto już na początku wyrobić sobie nawyk zaglądania do każdej możliwej szuflady. Część z nich będzie pusta zgodnie z tym, czego należałoby się spodziewać, ale przeczesywanie różnych zakamarków to konieczność, jeśli chcemy dotrwać do finału. Szybko dociera do nas prosty fakt, że wszelkie surowce są tutaj towarem deficytowym. Wielokrotnie staniemy przed dylematem, czy ze znalezionych fantów zmontować naprędce bombę, apteczkę, czy może ostrze, którym w sytuacji podbramkowej zabijemy zarażonego.

„JAKĄ MAMY ZASADĘ? BIERZEMY TO, CO NIEZBĘDNE"

Crafting to podstawowa umiejętność Joela; z kilku zwykłych surowców (taśmy, szmaty, alkoholu itp.) potrafi on tworzyć przedmioty przydatne zarów- »

Jakie odświeżanie, wariacie?

Tradycyjnie już gra daje nam wybór w kwestii wyświetlania grafiki. Możemy się skusić na tryb wierności odtwarzania obrazu – oferujący natywną rozdzielczość 4K kosztem 30 fps-ów – bądź wydajności, w którym bazowa rozdzielczość 1440p upscale'owana jest do 4K, za to mamy gwarancję 60 klatek na sekundę (a nawet i więcej, jeśli dysponujemy odpowiednim ekranem). Wybrałem oczywiście drugi z wariantów, bo płynność ma ogromny wpływ na komfort zabawy. Obraz wciąż był ostry jak żyleta, a podczas rozgrywki nie doświadczyłem żadnych gwałtownych spadków framerate'u.

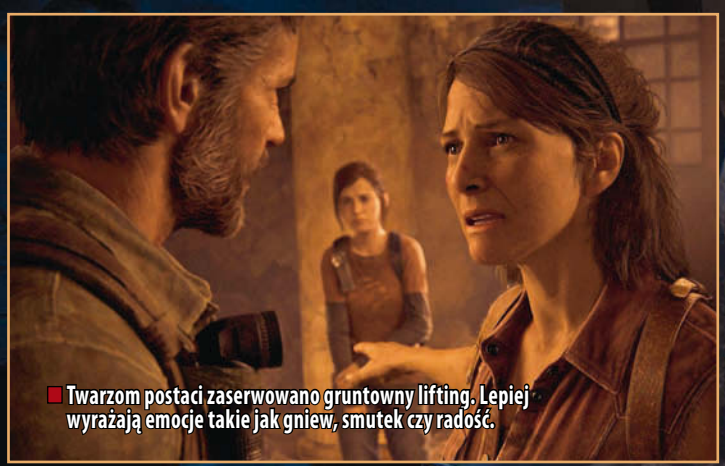
Strzelba może być ratunkiem dla graczy, którzy mają problem z trafianiem prosto w czerep.

no w walce, jak i w łataniu pokiereszowanego ciała. Wprawny też z niego majsterkowicz, więc dzięki zbieranym po drodze częściom i narzędziom może zmieniać parametry uzbrojenia (pojemność, szybkość przeładowania, zasięg, odrzut czy szybkostrzelność). Ostatnią kategorią przedmiotów są suplementy i podręczniki przetrwania – te pierwsze pozwalają odblokować nowe umiejętności (np. szybsze leczenie czy większy zasięg słuchu), drugie natomiast ulepszają przedmioty (np. zwiększają promień eksplozji lub liczbę ciosów, jaką da się zadać zmodyfikowaną bronią białą).

Trzeba szanować nie tylko surowce, ale też amunicję – każdy pocisk jest na wagę złota. W trybie nasłuchiwania dostrzeżemy zarys wroga przez ściany, gra pozwala również przyklejać się do każdej powierzchni, rzucać cegłami lub butelkami, by odciągnąć uwagę przeciwników, a tych słabszych atakować od tyłu i dusić (bądź dźgnąć ostrzem, co oczywiście trwa krócej). **Wszystkie te mechanizmy kojarzące się z rasową skradanką są po coś, więc warto się z nimi zaprzyjaźnić** już na starcie i nie traktować gry jak kolejnego akcyjniaka, w którym lufy nie stygną. Wręcz przeciwnie, im dłużej siedzą wygodnie w kaburach, tym lepiej. I bezpieczniej, bo paradoksalnie nie przeciwnik jest naszym największym wrogiem, a hałas, jaki powodujemy.

„DOTARLIŚMY AŻ TUTAJ, WIĘC DOKOŃCZMY MISJĘ"

Na koniec wrócę do poruszonego już wątku. Są gry, w których na pierwszym miejscu stawiam opowieść i burzę wrażeń, jaką potrafią rozpętać. Wszystkie mechanizmy sprawiające, że tak dobrze się w TLoU gra (i to po raz kolejny, mimo upływu lat), nie są w stanie przesłonić ładunku emocjonalnego czającego się w każdej linijce scenariusza. Wierzę w motywacje tych postaci i ich relacje, kupuję momenty, gdy bohaterów rozsadza gniew, przytłacza głęboki smutek bądź ogarnia frustracja. W 2013 roku przeżywałem perypetie Joela i Ellie po raz pierwszy, będąc święcie przekonanym, że na pożegnanie generacji PS3 otrzymało najlepszy możliwy prezent. Powrót do odświeżonej wersji na PS4 nie był już równie ożywczym doświadczeniem, co nie dziwi, bo Naughty Dog, choć nadal grało czysto, chciało mi sprzedać melodię, którą mogłem nucić z pamięci.

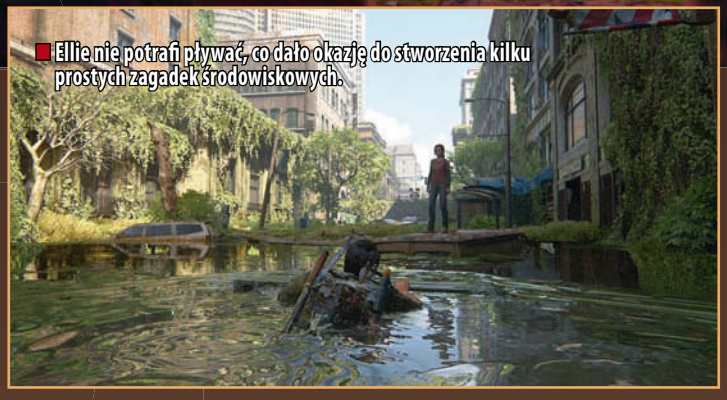


Twarzom postaci zaserwowano gruntowny lifting. Lepiej wyrażają emocje takie jak gniew, smutek czy radość.

Tryby, trybiki, obrazki, obrazeczki

Choć darmo szukać drastycznych zmian w scenariuszu, pojawiły się dodatkowe tryby, które być może skłonią część graczy do ponownego przejścia kampanii. Jest opcja dla speedrunnerów zliczająca czas z pominięciem przerywników, a osoby szukające szczególnego wyzwania skuszą się pewnie na tryb permadeath, gdzie śmierć oznacza definitywny koniec zabawy (przy czym ustalamy, czy tracimy cały postęp, czy jedynie trzeba będzie powtarzać bieżący akt lub rozdział). Ponadto po ukończonej kampanii otrzymujemy dostęp do alternatywnych skórek oraz filtrów potrafiących znacząco zmienić odbiór gry. Nie zabrakło również modyfikatorów rozgrywki oraz możliwości włączenia komentarza reżyserskiego bądź obejrzenia materiałów zza kulis. Do tego dorzućmy bogate galerie z modelami 3D i grafikami koncepcyjnymi, a także bardzo zaawansowany tryb fotograficzny, w którym da się zmieniać dziesiątki rozmaitych parametrów, by strzelać zrzuty ekranu godne uwiecznienia na pocztówkach.

Part I zostało zbudowane od podstaw na nowej wersji silnika.



Ellie nie potrafi pływać, co dało okazję do stworzenia kilku prostych zagadek środowiskowych.

Graj, jak chcesz, nie jak musisz

W bieżącej generacji Sony kładzie silny nacisk na opcje ułatwień dostępu. W Part I jest tego w bród, poczynając od poziomów trudności. Gra oferuje ich aż sześć (ten domyślny to normalny), ale oprócz tego możemy do woli grzebać w dodatkowych ustawieniach, by dopasować rozgrywkę pod siebie. Chcesz zmienić siłę obrażeń zadawanych przez wrogów, wpłynąć na ich słuch i wzrok, celność, poziom agresji, prędkość ruchu czy złożoność kombinacji ciosów, które wyprowadzają podczas walki wręcz? Proszę bardzo. Mamy też wpływ na ilość znajdowanych zapasów – zarówno przy powalonych wrogach, jak i w samym świecie.

To dopiero przedsmak możliwości. Liczba opcji ustawień sterowania przyprawia o zawrót głowy (można w pełni spersonalizować cały układ kontrolera), do dyspozycji mamy również systemy wspomagania (kamery, celowania, namierzania). Konfigurowalne są ustawienia HUD-a (wszystkie paski, wskaźniki i celowniki powiększymy lub zmienimy ich kolor), a także wibracje DualSense'a i opór triggerów (co powiecie na dialogi odtworzone w formie wibracji pozwalających odczuć „intensywność" danej rozmowy?). Dostajemy też całą masę ułatwiaczy pomagających w rozgrywce. Uproszczone pokonywanie przeszkód, wirtualna barierka zapobiegająca upadkom z krawędzi albo niekończący się tlen podczas nurkowania? Proszę bardzo. Wskazówki, gdy utkniesz, podpowiedzi dotyczące akcji kontekstowych (rozmaitych interakcji, podnoszenia przedmiotów czy łapania przeciwnika) i strzałka wskazująca kierunek marszu? Obecne.

Mamy tryb dla daltonistów, możemy też włączyć lupę i powiększyć dowolny fragment ekranu oraz grać z opcją wysokiego kontrastu, gdzie kolory otoczenia są wytłumione, a wszystkie istotne elementy, jak wrogowie czy przedmioty do zebrania, wyraźnie podkreślone. Co jeszcze? A chociażby zamiana tekstu na mowę (wszystkie napisy, które pojawiają się na ekranie, zostaną odczytane, również po polsku), możliwość włączenia audiodeskrypcji w przerywnikach (dodatkowy komentarz lektora na temat kluczowych elementów w danej scenie) czy rozmaite wskazówki dźwiękowe podczas walki i eksploracji. Są nawet ułatwienia dla cierpiących na chorobę lokomocyjną – w tym przypadku wpływamy m.in. na rozmycie w ruchu, siłę wstrząsów kamery, jej odległość i pole widzenia. A i to nie wszystko. Szaleństwo!

Teraz w zasadzie próbowało zrobić to samo, lecz za cenę, która może i jest ekonomicznie uzasadniona (smutni krawaciarze zasłaniający się tabelami w Excelu potrafią dowieść absolutnie wszystkiego), ale którą też trudno uznać za przyzwoitą. Owszem, **zabawa jeszcze nigdy nie była tak komfortowa**, system dźwięku przestrzennego Tempest 3D (w moim przypadku wsparty słuchawkami Sony Pulse 3D przeznaczonymi specjalnie do PlayStation 5) robi nieprawdopodobną robotę w temacie budowania klimatu, a możliwości DualSense'a zostały zaprzęgnięte do pracy wzorowo. Ale to wciąż nie jest warte grubo ponad 300 złotych. Nie, jeśli w zasięgu ręki znajduje się znacznie tańsza edycja Remastered, a jej posiadacze nie mogą liczyć na żaden opust czy chociażby tańszy upgrade (Part I oferowane jest w pełnej cenie również subskrybentom abonamentu PS Plus). Dla porządku warto też dodać, że nowa wersja TLoU nie jest kompletna – wycięto z niej sieciowy tryb frakcji. Nie powiem, żebym za nim tęsknił, ale to kolejny argument przemawiający za tym, że mamy do czynienia z ceną nieadekwatną do zawartości.

Biorąc na chwilę w nawias pazerność Sony, trzeba jednak uczciwie przyznać, że to jeden z najlepszych exclusive'ów w portfolio firmy, **tytuł ponadczasowy i fenomenalnie opowiedziany**. Więc w zasadzie bez znaczenia, w którym momencie życia wskoczycie do tego pociągu i w którą z trzech dostępnych wersji zagracie – The Last of Us nie tyle wypada, co po prostu trzeba znać. |CDA|

OKIEM NINHO

OCENA **8**

The Last of Us Part I to najlepszy możliwy sposób na przeżycie historii opowiedzianej po raz pierwszy w 2013 roku. Biorąc jednak pod uwagę to, że pierwowzór bardzo dobrze wytrzymał próbę czasu, trudno usprawiedliwić wydanie remake'u tak szybko. A już na pewno nie w takiej cenie.

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.

10

Jeśli nie grałeś w TLoU

Jeśli grałeś już w TLoU

6

- \+ to nadal wybitna gra, którą warto przejść
- \+ fantastycznie napisana historia
- \+ długa i wciągająca kampania
- \+ fabularne DLC w zestawie
- \+ angażująca walka i emocjonujące starcia z zarażonymi
- \+ nowe modele postaci i animacje
- \+ świat wygląda na nowej wersji silnika obłędnie
- \+ fenomenalna ścieżka dźwiękowa
- \+ świetnie wykorzystuje DualSense'a i dźwięk przestrzenny
- \+ rozbudowane opcje dostępności
- – nie pokuszono się o rozbudowę świata
- – cena nieadekwatna do zakresu poprawek
- – liniowe lokacje zdradzają wiek pierwowzoru
- – wycięty moduł sieciowy

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT CODEMASTERS WERSJA PL NAPISY
WYŚCIGI, FORMUŁA 1, SYMULACJA, VR

Nienawidzi Miami: **DaeL**

Origin Systems, Bullfrog Productions, Maxis, Westwood Studios, DreamWorks Interactive, Pandemic Studios, Visceral Games... To tylko kilka spośród licznych zespołów developerskich, które dokonały swojego żywota za sprawą EA. I zaczynam martwić się o Codemasters.

Monako w deszczu nadal dostarcza niezapomnianych przeżyć.

Cofnijmy się trochę w czasie. Jest lato 2021 roku, a miłośnicy Formuły 1 – w przerwie od wykłócania się o to, czy mistrzostwo zdobędzie Max Verstappen, czy Lewis Hamilton – dyskutują na temat ostatnich dwóch gier z serii F1.

„Pamiętajmy te dni. Nie ma gwarancji, że będą trwać wiecznie. Cieszmy się nimi, póki są" – Sebastian Vettel

Zdania co do tego, która z nich jest lepsza, są podzielone. F1 2020 i F1 2021 łączy w końcu bardzo wiele. Obydwie gry świetnie wypełniają lukę pomiędzy zręcznościowymi wyścigami a prawdziwymi symulatorami w rodzaju iRacing czy rFactora 2. Obydwie oszałamiają wiernym odwzorowaniem świata królowej motorsportu. Obydwie dostarczają też liczonej w setkach godzin frajdy każdemu, kto chce spróbować swych sił w prowadzeniu bolidu, a nawet zarządzaniu całą stajnią Formuły 1.

Jednocześnie gry te mają swoje unikalne atuty. W przypadku F1 2020 to możliwość ścigania się w 20 klasycznych – by nie rzec: kultowych – bolidach, począwszy od McLarena MP4/4 z 1988 roku, prowadzonego niegdyś przez Alaina Prosta i Ayrtona Sennę, a skończywszy na Red Bullu RB6, w którym w 2010 swój pierwszy tytuł mistrzowski wywalczył Sebastian Vettel. W F1 2021 klasycznych bolidów nie uświadczymy, ale nowości jest wiele. Mistrzowie Kodu wprowadzają do gry opowiadającą o starciu dwóch kolegów z jednego zespołu fabularną minikampanię będącą także całkiem zgrabnym tutorialem. No i F1 2021 po raz pierwszy w historii serii symuluje docisk aerodynamiczny bolidów, zwiększając realizm modelu jazdy.

I takie to były rozmowy fanów Formuły 1. Spory o to, czy najlepsza gra pochodzi z 2020, czy 2021 roku, będą trwać nadal, bo jedno jest pewne: **F1 22 nie odbierze palmy pierwszeństwa swoim poprzedniczkom**.

„Formuła 1 to sport drużynowy. Wszystkie elementy muszą ze sobą współgrać" – Sebastian Vettel

Jakkolwiek chciałbym miotać gromy w stronę EA, to muszę sprawiedliwie zauważyć, że nie wszystko, co poszło źle przy F1 22, jest winą wydawcy. Ba, w niektórych przypadkach trudno mówić o tym, aby ktokolwiek ponosił winę. Weźmy – dla przykładu – sprawę fundamentalną, czyli **model jazdy. F1 22 zrobiła tu krok wstecz, porzucając skomplikowane symulowanie docisku aerodynamicznego.** Ale jest to w jakiś sposób zrozumiałe, w końcu docisk w prawdziwych bolidach Formuły 1 bazuje w tym roku głównie na tzw. efekcie przypowierzchniowym, czyli wytwarzaniu strefy niskiego ciśnienia między podwoziem a jezdnią. Owszem, można zachodzić w głowę, czemu twórcy nie skorzystali z okazji, by w oparciu o nowe zasady wprowadzić np. slipstream(*) na długich prostych. No, ale nie będę nikogo potępiał w czambuł, tym bardziej że gra oferuje drobiazg, który bardzo przypadł mi do gustu – QTE przy zjeździe do boksu determinujące długość pit stopu.

Można byłoby też wytknąć produkcji, że każe nam się ścigać na jednym z najgorszych torów, jakie widziałem na oczy. Ale znów – to nie wina twórców, że Formuła 1 zawitała w tym roku do Miami, a zespoły z jakiegoś powodu musiały walczyć na skrajnie nieatrakcyjnej, prowizorycznej trasie zorganizowanej na parkingu wokół Hard Rock Stadium. Nie powiem złego słowa o torach w F1 22 zwłaszcza dlatego, że **zauważyłem pewne drobne zmiany w wyprofilowaniu jezdni na dotych-**

(*) Slipstream to tzw. cień aerodynamiczny, a więc strefa niższego ciśnienia powstająca za pędzącym z dużą prędkością bolidem. Dotychczas utrudniał on wyprzedzanie – wprawdzie redukował opór powietrza dla bolidu jadącego z tyłu, ale jednocześnie zmniejszał też jego przyczepność, co utrudniało jazdę w zakrętach (kierowcy nazywali to zjawisko „brudnym powietrzem"). Od sezonu 2022, w którym Formuła 1 powróciła do generowania docisku przez efekt przypowierzchniowy, slipstream stał się czynnikiem ułatwiającym wyprzedzanie.

AI jest agresywniejsza niż w poprzednich odsłonach F1, ale niestety nie jest mądrzejsza.

czasowych klasykach, co znacznie uprzyjemniło zabawę. Szczególnie duże wrażenie zrobiła na mnie mała przeróbka powierzchni w końcowej części tunelu w Monako. Te nierówności dodają sporego dreszczyku.

No dobrze, ale jeśli krok wstecz w zakresie symulacji i kiepski tor to wszystko, co mam grze do zarzucenia, to skąd ta histeria i przekreślanie F1 22 jako godnej następczyni ostatnich tytułów Codemasters? Otóż niestety nie są to jedyne rzeczy, jakie można produkcji wytknąć. Bo prawdziwy problem stanowi to, co z niej wycięto.

„W chwili, w której pieniądze stają się twoją motywacją, przegrywasz z tym, kogo motywuje pasja" – Sebastian Vettel

Zacznijmy od tego, że nie doświadczymy tu minikampanii fabularnej. Jednych (w tym mnie) to trochę zmartwi, inni się ucieszą, bo nie podobały im się wyścigi według ustalonego z góry scenariusza – ale na pewno nikt nie będzie zadowolony z tego, co dostaliśmy w zamian. Według zapowiedzi gra miała pozwolić nam zasmakować luksusu i przepychu związanego z życiem kierowcy F1. Co kryje się pod tym pojęciem? Kolejny sklep z DLC (tak, tytuł ma dwa różne sposoby na wyduszanie z nas mikrotransakcji), w którym kupimy ciuchy dla naszego awatara albo kanapę, dywan czy plakat do lobby multiplayerowego. Drobiazg? Może, ale narzuca się graczowi na każdym kroku.

A co z wyścigami klasycznymi bolidami, które tak pokochaliśmy w F1 2020? O tym też można zapomnieć. W przerwie pomiędzy wyścigowymi weekendami będziemy za to uczestniczyć w wyzwaniach na czas w supersamochodach takich jak Aston Martin DB11, McLaren 720S czy Mercedes-AMG GT. Brzmi interesująco? No to brzmi też zwodniczo, bo wspomniane wyzwania (króciutkie wyścigi, slalomy itd.) są wyjątkowo irytujące, a te na pozór szalowe bryki prowadzi się wprost skandalicznie źle, demonstrują one bowiem jednocześnie nadsterowność i podsterowność – jak w poduszkowcu albo polonezie.

F1 22 nie jest grą kiepską, ale nie dorównuje poprzednim dwóm odsłonom.

Jakby tego było mało, **Codemasters zdołało schrzanić sztuczną inteligencję**. Przed premierą słyszeliśmy, że będzie sprytniejsza i agresywniejsza. Niestety dotrzymano tylko drugiej z tych obietnic. Wiele bym dał, by zobaczyć AI potrafiącą wyprowadzać na tarki gracza próbującego atakować po zewnętrznej. W F1 22 dostałem zamiast tego sztuczną inteligencję, która wraz z podnoszeniem jej poziomu coraz bardziej przypomina młodego Pastora Maldonado i nurkuje po wewnętrznej, nawet gdy dzielą ją od gracza dwie długości samochodu i nie ma cienia szansy na to, aby nie doszło do zderzenia.

„Tego, co się stało, nie zmienisz. Ale możesz wpłynąć na to, co się dopiero stanie" – Sebastian Vettel

W zasadzie narzekać można byłoby jeszcze przez dłuższą chwilę. No bo tak: nie przypominam sobie, aby poprzednie produkcje Codemasters regularnie się wieszały, tymczasem w trakcie zabawy z pecetową F1 22 (a ściślej rzecz biorąc – przy przeskakiwaniu do innych okienek) doświadczyłem zwieszki bodaj pięć czy sześć razy. Znikały też supersamochody, które kupiłem wewnątrz gry – ale to akurat uważam za rzecz pozytywną, przynajmniej oduczyłem się partycypować w mikrotransakcjach.

Szumnie zapowiadany tryb VR rzeczywiście robi niezłe wrażenie, tyle tylko, że pecetowcy mogli się nim cieszyć – dzięki modom – już w zeszłym roku. No i pojawiają się pewne obiekcje co do jego zasobożerności (mówiąc wprost, potrafi on zajechać nawet bardzo silny sprzęt). Choć akurat w przypadku zarówno wirtualnej rzeczywistości, jak i bugów można mieć nadzieję, że z pomocą przyjdą aktualizacje.

I jaki tu wydać werdykt w sprawie F1 22? Cała sytuacja przypomina mi trochę próby oceny słabszych kierowców Formuły 1. Z jednej strony różnice pomiędzy nimi a gwiazdami takimi jak Hamilton czy Verstappen są kolosalne. Z drugiej nie powinniśmy zapominać, że najsłabszy uczestnik F1 jest też jednym z najlepszych kierowców na świecie zdolnym zmiażdżyć konkurencję w większości innych serii wyścigowych.

Sercem najnowszej produkcji Codemasters jest wciąż ta sama gra, którą pokochaliśmy dwa lata temu. Nie mogę zaprzeczyć, że pokonywanie Eau Rouge na torze Spa-Francorchamps czy majstrowanie przy ciśnieniu w oponach w trakcie sesji treningowych okazało się niesamowicie satysfakcjonujące. Ale jednocześnie produkcja **wypada blado przy swoich znakomitych poprzedniczkach, jest niedopracowana i nadmiernie skoncentrowana na prezentowaniu na każdym kroku mikrotransakcji**. Dlatego ten kierunek zmian bardzo mnie niepokoi. Ale to temat na zupełnie inny tekst. Na razie F1 22 mogę polecić tylko tym fanom Formuły 1, którzy bez statystyk z obecnego sezonu nie są w stanie wytrzymać do przyszłego roku. |CDA|

OKIEM DAVY'EGO

OCENA **7**

F1 22 to jedna z najlepszych gier wyścigowych na rynku, szczególnie jeśli chodzi o tryb kariery. Cieszę się z zaimplementowania VR-u, ale skupienie się w tym roku na przedmiotach kosmetycznych i supersamochodach jest dla serii krokiem w złym kierunku.

Recenzję autorstwa Davy'ego znajdziesz na cdaction.pl.

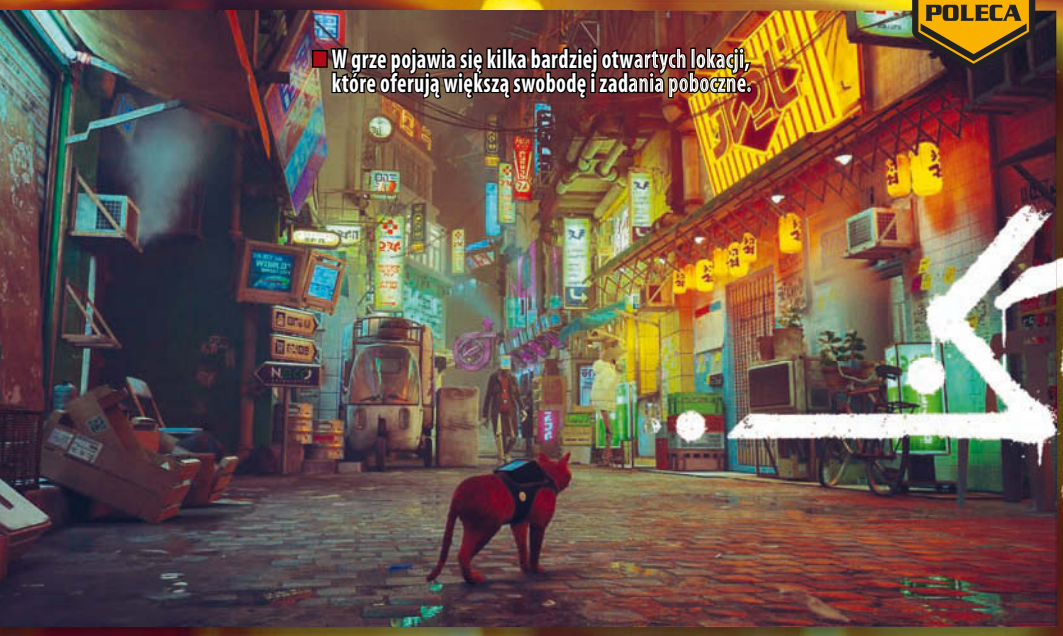
7

+ nadal bardzo dobry model jazdy
+ wciągająca kampania
+ doskonałe odwzorowanie torów F1
+ wsparcie dla VR-u

– bugi
– porażająca liczba mikrotransakcji
– mniej zawartości niż w poprzednich odsłonach
– fatalna jazda supersamochodami
– wysokie wymagania sprzętowe w trybie VR

PLATFORMY PC, PS5, PS4 PRODUCENT BLUE TWELVE STUDIO WERSJA PL NAPISY
PRZYGODOWA, EKSPLORACJA, KOT I ROBOTY

CD-ACTION POLECA



W grze pojawia się kilka bardziej otwartych lokacji, które oferują większą swobodę i zadania poboczne.

STRAY

Drapał kanapy i się tego nie wstydzi: **Eugeniusz Siekiera**

Zwierzęta mają silną reprezentację w grach, choć w zdecydowanej większości przypadków trafiają do nich w swoich antropomorficznych wersjach. Blue Twelve Studio poszło pod prąd, zastanawiając się przewrotnie: „A co, jeśli kot byłby po prostu... kotem?”.

Produkcje pokroju wydanych w wakacyjnym okresie Endling: Extinction Is Forever (patrz: artykuł DaeLa w tym wydaniu) czy Stray są prawdziwą rzadkością, bo znajdziemy w nich lisicę opiekującą się potomstwem czy kota zajmującego się strącaniem puszek z dachu. Innymi słowy – czworonogi są w tych grach takie, jakie je znamy z realnego życia, bez dodatkowych naleciałości i przypisywania im ludzkich cech. Brak podobnych tytułów na rynku zasadniczo nie dziwi, bo ostatecznie co może być ekscytującego w drapaniu kanap i piciu wody z kałuży?

Jak zostałem kotem...

A jednak dziwny pomysł na Stray chwycił – „indyk” francuskiego studia wręcz **pozamiatał, stając się absolutnym hitem Steama i najlepiej ocenianą grą roku na tej platformie** (w momencie pisania niniejszego tekstu 97% z niemal 60 tys. ocen jest pozytywnych). Nie dziwi zatem fakt, że ta niepozorna produkcja przez wielu dość szybko została namaszczona na czarnego konia w wyścigu o tytuł gry roku. Gdzie szukać przyczyn tak spektakularnego sukcesu?

Zacznę naiwnie: czyżby Stray było grą idealną, w jakimkolwiek aspekcie przełomową? Nic z tych rzeczy. Ma po prostu wyjątkowy, niepodrabialny styl. A także kota. Chciałoby się powiedzieć złośliwie, że wystarczy podmienić go na oposa czy wiewiórkę, by entuzjazm opadł, a emocje zostały ostudzone, i nie będzie w takim stwierdzeniu wiele przesady. Bądźmy szczerzy, **grze bardzo pomógł fakt, że sterujemy w niej właśnie tym konkretnym, szczególnie charakternym zwierzakiem**. Mam przekonanie graniczące z pewnością, że ludzkość dzieli się na wielbicieli kotów i osoby, które tych futrzastych istot szczerze nie znoszą (a cała reszta to nic nieznaczący margines).

Wszystkie czynności kontekstowe w grze pokroju drapania drzwi i kanap, możliwości wskakiwania na absolutnie każdy stół, pudło lub stos książek czy opcja łaszenia się do napotkanych postaci to drobiazgi, które niewiele wnoszą do zabawy, ale są potrzebne i wyraźnie służą jednej rzeczy – pogłębieniu immersji. Mój bohater był tak bardzo koci, że podświadomie szukałem nieoczywistych ścieżek, działałem na przekór logice i zdrowemu rozsądkowi, a czasem po prostu złośliwie zrzucałem jakieś fanty z szafek i stołów. Szczytem tego wszystkiego okazała się sytuacja, gdy jakiś enpec otworzył przede mną drzwi, a ja tkwiłem w miejscu, testując jego cierpliwość.

...w niesamowitym mieście

Byłoby jednak niesprawiedliwe upatrywać sukcesu Stray jedynie w rudym dachowcu. **Rzeczony kot stanowi filar gry, ale jej fundamentem pozostaje świat przedstawiony**, ten zaś jest niewiarygodnie sugestywny i klimatyczny. Miasto od początku do końca jawi się jako bohater drugiego planu; nawet gdyby przyszło mi przemierzać je w ciele pchły na psim grzbiecie, nadal byłbym nim absolutnie oczarowany.

Scenarzyści zapraszają nas do metropolii przyszłości zwanej przez miejscowych Martwym Miastem. To w zasadzie bardziej gargantuiczny schron skryty pod szczelną kopułą, przez którą nie przebijają się promienie słoneczne. Mimo ograniczonej betonem przestrzeni wyraźnie dzieli się on na poszczególne, mocno zróżnicowane dzielnice. Z jednej strony mamy mroczne zaułki opano-

Martwe Miasto, pełne ponurych, niebezpiecznych miejsc, to bohater drugiego planu.

wane przez morderczo niebezpieczne zurki, z drugiej ulice oświetlone krzykliwymi neonami, gdzie toczy się względnie normalne życie. Co więcej, **to świat pozbawiony ludzi** (pozostały po nich jedynie zatarte wspomnienia), obecnie zamieszkany przez przyjaźnie nastawione roboty, które nauczyły się funkcjonować w tej nietypowej rzeczywistości.

Ta ponura dystopia nie tylko urzeka pięknem, czaruje spójnością i przywiązaniem do najdrobniejszych szczegółów. Jest również zaprojektowana w sposób mądry i użyteczny, wykorzystuje bowiem fakt, że sterujemy kotem, który może dostać się w najbardziej nieoczywiste miejsca. Wybór takiego, a nie innego stworzenia siłą rzeczy zdefiniował rozgrywkę, twórcy zaś w przemyślany sposób to wykorzystali, projektując kolejne poziomy z myślą o zręczności bohatera.

Pełne łapki roboty

Siła tego projektu nie tkwi natomiast w mechanizmach, te są bowiem dość skromne, choć zaskakująco zróżnicowane. Mamy **trochę sekcji pościgowych i fragmentów skradanych, a obok sekwencji akcji dostajemy sporo bezstresowej eksploracji i garść ciekawie zaprojektowanych łamigłówek** środowiskowych odpowiednio skrojonych pod kociego bohatera i jego małego towarzysza. Przez większość przygody podróżujemy bowiem z niewielkim dronem na grzbiecie, pozwalającym hakować część terminali oraz aktywować panele i urządzenia, ale przede wszystkim będącym łącznikiem i swego rodzaju pomostem między protagonistą a światem robotów. Kot jak to kot – raczej na wszystko ma wywalone, ale gracz siedzący przed ekranem chciałby wiedzieć, co się tu u licha wyprawia, i dlatego rolę informatora przejmuje właśnie pocieszny B-12.

Czy brak mięsistego gameplayu doskwiera? Niekoniecznie, bo scenariusz jest zwarty i krótki, przez co pęka po około czterech-pięciu godzinach (chyba że skusimy się na kilka dodatkowych questów, wtedy w Martwym Mieście posiedzimy trochę dłużej), a to wystarczający czas, by nasycić się niesamowitymi widokami i gęstym jak smoła klimatem, a także zapoznać się bądź nawet zaprzyjaźnić z robocimi mieszkańcami metropolii. No i rzecz jasna nacieszyć się samym kotem. To również przedział, w którym nie zdążymy się znudzić „kurierskim"

Gra, która ma wyjątkowy, niepodrabialny styl. I kota.

„Ludzi można z grubsza podzielić na dwie kategorie: miłośników kotów i osoby poszkodowane przez los".

Oscar Wilde

OKIEM RANAFE

OCENA 8

Stray to prosta opowieść o kocie, który zagubił się w świecie pełnym robotów udających ludzi. Skąpane w półmroku lokacje i nostalgiczna ścieżka dźwiękowa tylko pogłębiają uczucie osamotnienia. Koci punkt widzenia i możliwość myszkowania po podziemnym mieście podobały mi się, chociaż dziwny mechanizm skoków nieco utrudniał poznawanie świata.

Recenzję autorstwa Ranafe znajdziesz na cdaction.pl.

Roboty są pokojowo nastawione, choć nie wszystkie będą chciały z nami rozmawiać.

modelem rozgrywki dominującym w najbardziej rozpasanych rozdziałach (u postaci A dostaniesz przedmiot B, ale na wymianę potrzebujesz fantu C, zdobędziesz go zaś u enpeca D).

Trudniejsze są tak naprawdę jedynie ucieczki przed zurkami – małymi, upierdliwymi stworkami, których obecność ma podłoże fabularne i istotny wpływ na zastany świat. To intensywniejsze momenty, kiedy łatwo o skuchę i przedwczesną śmierć, ale w stosunkowo prostej i spokojnej grze okazują się szczególnie potrzebne, bo nadają historii dramatyzm i wykorzystują potencjał samej postaci. Napotkane roboty wielokrotnie przypominają, że nie mają szans w starciu z tą przedziwną plagą, ale kot ze swą zwinnością może im umknąć. I oczywiście robi to z właściwą dla siebie gracją.

8+

+ szalenie klimatyczny świat...
+ ...i jego niezwykli roboci mieszkańcy
+ koci bohater i jego kocie przywary
+ system poruszania się w przestrzeni
+ ucieczki przed zurkami

− poza kilkoma fragmentami przechodzi się sama
− do sposobu poruszania się trzeba przywyknąć
− kurierski charakter niektórych zadań

Ostrożnie, na paluszkach

Jak więc widzimy, mimo nieoczywistej perspektywy i niebanalnego miejsca akcji Stray nie jest w żadnej mierze rewolucyjne na gruncie rozgrywki. Na ogół liniową kampanię uzupełnia pewna doza swobody w obrębie niektórych fragmentów świata, gdzie **samo dotarcie w określone miejsce i odkrywanie kolejnych ścieżek okazuje się niesamowitą frajdą**.

W grze o takim charakterze szczególnie ważny był przyjęty model poruszania się w przestrzeni (odrębną rzeczą jest sposób, w jaki kocur został zanimowany, a wyszło to cudnie). W Stray nie da się spaść w przepaść (chyba że akurat twórcy to zaplanowali) czy zaliczyć poślizgu przy balansowaniu na cienkiej belce. Naszego kociego bohatera automatycznie ogranicza powierzchnia, po której odważnie stąpa, a możliwość przeskoczenia na sąsiedni element zawsze sygnalizuje stosowna ikonka. Nie ma tu typowego dla gier akcji skoku w dowolnym momencie, więc system poruszania się może z początku wydawać się dziwny. Śmiem jednak twierdzić, że został przemyślany i do charakteru zabawy pasuje jak ulał. Wyobraźcie sobie, że macie pełną swobodę, a powierzchnie nie są blokowane niewidzialnymi ścianami – liczba potknięć i źle wymierzonych susów przy tak wąskich elementach, jak gzymsy czy balustrady, byłaby niewyobrażalna.

Wyprawa warta grzechu

I oto całe Stray kilka tygodni po premierze, gdy hype train nieco już wyhamował, a ja mogłem spojrzeć na grę z pożądanym dystansem. Owszem, czworonożny bohater jest motorem napędowym gry, a także tym elementem, który przekonał wielu niezdecydowanych. Ale to nie oznacza z automatu, że mamy do czynienia ze złą czy nudną produkcją, która poza pociesznym futrzakiem nie oferuje zbyt wiele. Leonardo da Vinci rzekł podobno, że nawet najmniejszy kot jest arcydziełem. Francuzi z Blue Twelve Studio arcydzieła raczej nie stworzyli, ale z całą pewnością **dali nam grę szalenie unikalną i w swej wyjątkowości piękną**. Już to stanowi wystarczający powód, by po nią sięgnąć – nawet jeśli drażnią cię te zwierzęta, a na widok dowolnej wariacji cyberpunkowego świata dostajesz wysypki. A zresztą powiedzmy to szczerze: kto choć raz nie chciałby wcielić się w najbardziej indywidualistyczne, tajemnicze i złośliwe stworzenie, jakie udomowił człowiek? |CDA|

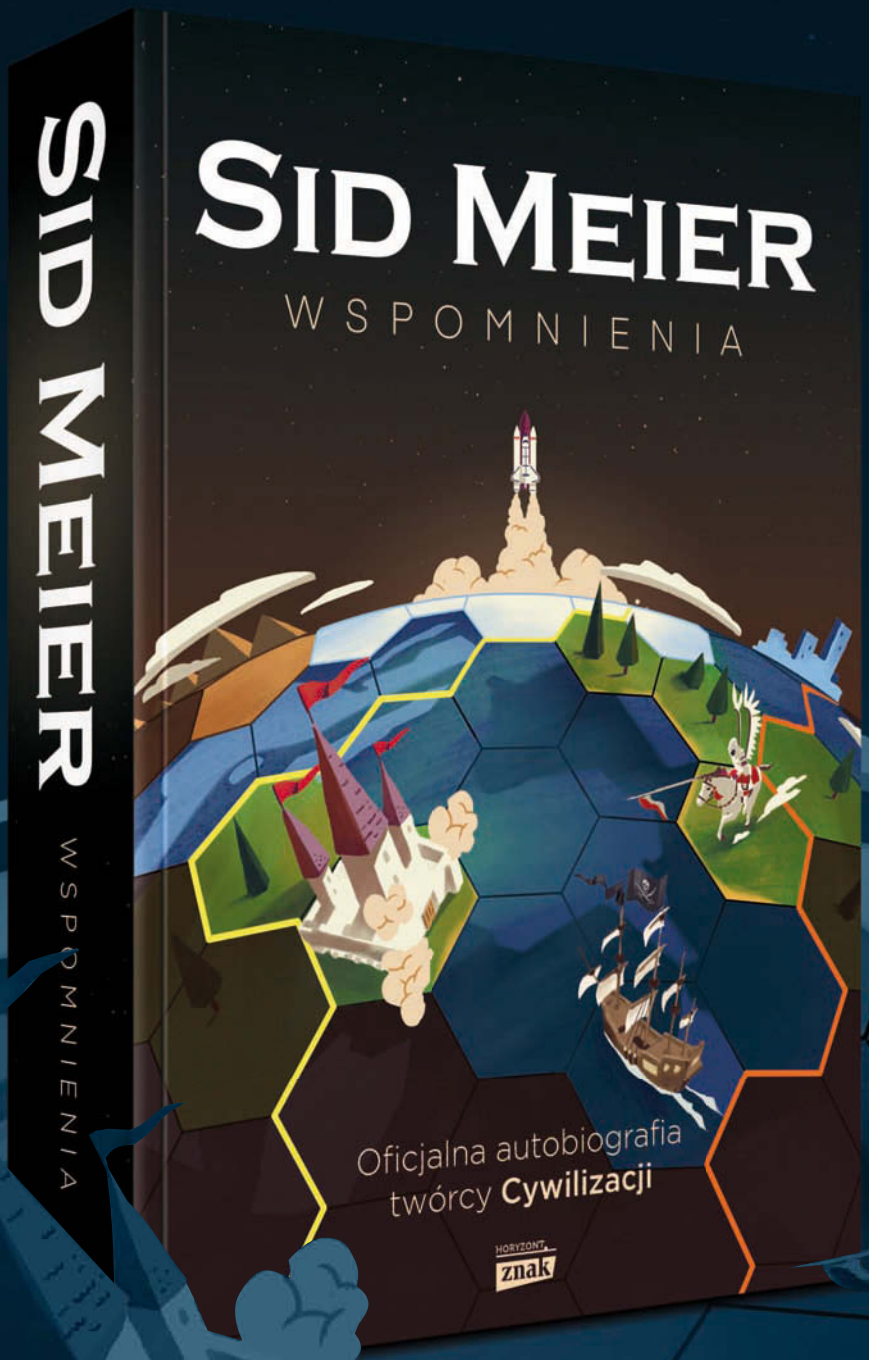
Jason! Jaaason!

O sukcesie Stray pośrednio świadczy również liczba modyfikacji, które mnożą się w zastraszającym tempie. Jedne mogą wydać się banalne, bo jedynie podmieniają model zwierzęcia, przykładowo na znanego wszystkim Garfielda. Inne są dziwne (jak ta, która robi z rudego dachowca głównego bohatera GTA: San Andreas) albo zabawne (trudno się nie uśmiechnąć, gdy miast miauczenia kot zaczyna krzyczeć „Jason!" głosem Ethana Marsa z Heavy Rain). Jak na razie na tle podobnych głupot najciekawiej przedstawia się modyfikacja dodająca lokalnego co-opa – dzięki niej możemy przemierzać Martwe Miasto z innymi kocurami. Sam autor przyznaje przy tym, że projekt jest we wczesnej fazie produkcji, więc trzeba się liczyć z rozmaitymi błędami.

Dzielnice oświetlone neonami przywodzą na myśl cyberpunka.

JESZCZE TYLKO *JEDNA TURA*... JEST!

PIERWSZE I JEDYNE WSPOMNIENIA *SIDA MEIERA*, OJCA CHRZESTNEGO GIER KOMPUTEROWYCH, *TWÓRCY KULTOWEJ CYWILIZACJI!*



PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT HEROBEAT STUDIOS WERSJA PL NAPISY
SURVIVAL, LISY, POSTAPOKALIPSA

ENDLING

EXTINCTION IS FOREVER

Idzie dokarmić zwierzaki: **DaeL**

Gry wideo nie służą wyłącznie do eskapizmu, ucieczki w wygodny świat ułudy. Potrafią też chwycić nas za gardło i przymusić do przeżywania bardzo intensywnych emocji. I nie są przez to mniej wartościowe. Wprost przeciwnie.

Już od pierwszych minut prologu wiedziałem, że Endling będzie grą niezwykłą. A dokładniej od momentu, kiedy kierując przerażoną lisicą, przedzierałem się przez płonący las, zwierzęta wokół zaś tratowały się nawzajem i konały w męczarniach. Ale ucieczka z piekielnej pożogi nie przyniosła takiego wytchnienia, jakiego oczekiwałem. Blask niszczącego wszystko ognia zastąpiła szarość postapokaliptycznego świata. Las, który właśnie spłonął, mógł być jednym z ostatnich na planecie. Teraz otaczały mnie już tylko przerażające pozostałości ludzkiej pychy: pniaki po ściętych drzewach, popadające w ruinę budynki, rdzewiejące ogrodzenia i zburzone mosty.

Najważniejsze jest przetrwanie

Człapiąc powoli, moja ranna lisica dotarła w końcu do schronienia. Wpełzła do nory i wtedy zdarzył się cud. Ostatnia przedstawicielka rudych drapieżników okazała się ciężarna i tej upiornej nocy wydała na świat miot lisiątek. Tak zaczęła się walka matki o przetrwanie zarówno jej dzieci, jak i całego gatunku.

W nazwaniu Endling grą survivalową jest coś nieodpowiedniego. Zbyt często gatunek ten kojarzy nam się z pewnym specyficznym podejściem do zarządzania zasobami, z koniecznością rozgryzienia systemów gry. Tymczasem, choć ubrane w survivalową mechanikę, doznania osoby, która zdecyduje się pokierować losami lisicy i jej młodych, są zgoła odmienne. **W Endlingu wszystko podporządkowano emocjonalnej reakcji, jaką produkcja ma w nas wywołać, a porażka została poniekąd wpisana w istotę tego doświadczenia.** Jeśli więc musiałbym porównać dzieło Herobeat Studios do innej gry survivalowej, to pewnie byłoby to This War of Mine. Choć tematyka jest odmienna, choć dobór mechanizmów tak różny, to w przesłaniu gry, w kurczowym trzymaniu się okruchów nadziei pośród potworności świata tkwi coś bardzo podobnego do Endlinga.

Trzeba się przygotować na poważną dawkę wzruszeń.

Strach oraz pragnienie ochronienia niewinnych i bezbronnych istnień to niesłychanie silna motywacja, więc wyruszamy spełnić matczyny obowiązek. Małe liski trzeba nakarmić. Niestety w świecie tak jałowym i wyeksploatowanym nawet wyczulone zwierzęce zmysły nie zawsze wystarczą, by znaleźć pożywienie. A bez niego pociechy wkrótce opadną z sił i nie będą w stanie uciec przed zagrożeniami. W końcu

Małe liski bywają zabawne.

OKIEM SIEKIERY

OCENA **7**

Endling: Extinction Is Forever to piękna, mądra i ważna gra, a do tego nietypowa ze względu na lisią bohaterkę i towarzyszącą jej czeredkę. Mam z nią tylko jeden zasadniczy problem – zbyt szybko popada w schematyzm, przez co raczej już do niej nie wrócę.

Recenzję autorstwa Eugeniusza Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

zaś zabije je sam głód. I nie wczytamy uprzednio zapisanego stanu gry, żeby zapobiec tragedii. Musimy więc pod osłoną krótkiej nocy eksplorować nasze okolice. Biegać, węszyć, chować się. I zapamiętywać!

Poplątane ścieżki

Choć okolica przedstawiona jest w trzech wymiarach, to podróżujemy po wyznaczonych, liniowych ścieżkach, które co jakiś czas się rozgałęziają. Ten sposób przedstawienia świata okazał się dla mnie pewnym utrudnieniem, bo – **zważywszy na fakt, że mapa cały czas „rośnie", odsłaniając nowe przejścia – łatwo się tu zgubić**. Nie należy się też spodziewać tego, iż w którymkolwiek momencie poczujemy, że w pełni panujemy nad systemami gry. Tym bardziej że ucieczka z płonącego lasu to dopiero początek dramatycznych wydarzeń w życiu naszej lisicy.

Już po kilku minutach właściwej gry jedno z naszych lisiątek zostaje porwane przez najgroźniejszego z pozostałych na planecie drapieżników – człowieka. Poszukiwanie śladów zwierzęcia to początek wielkiej wyprawy, na którą udaje się matka z dziećmi. Ale czy w tak potwornym świecie ostatni przedstawiciele swojego gatunku znajdą ratunek? Wiele będzie zależeć od tego, jakie decyzje podejmie gracz.

Słodka gorycz

Dwa lata temu poświęciłem dłuższy tekst słodko-gorzkim zakończeniom gier („Gorzki smak zwycięstwa" w CDA 07/2020). Próbowałem w nim, posługując się przykładami takich gier jak Another World, To the Moon czy The Walking Dead, dowieść, że pragnienie, aby każda historia miała jednoznaczny happy end, aby wszystkie przygody kończyły się triumfem, jest zrozumiałe, ale – z perspektywy tego, jak opowieść może nas ubogacić – błędne. **W tragedii często tkwi zaklęte piękno, którego nie dojrzelibyśmy w inny sposób.** Gra Herobeat Studios stanowiłaby doskonałą ilustrację tej tezy.

Nie chcę tu zdradzać zakończenia Endlinga. Cóż, gra zajęła mi niecałe cztery godziny, więc każdy minimalnie zdeterminowany gracz może do niego dotrzeć. Nie jest natomiast żadnym spoilerem stwierdzenie, iż „dobry" finał tej opowieści odznacza się właśnie słodko-gorzkim smakiem. Ma w sobie iskierkę nadziei, ale wywołuje także przemożne poczucie smutku i straty. **To prawdziwy wyciskacz łez.** Trudno jednak spodziewać się czegokolwiek innego, spędziwszy z grą choćby kilka minut. W tym złowrogim, opresyjnym świecie klasyczny happy end wydawałby się po prostu nie na miejscu. Ale w rozwiązaniu historii, o ile będziemy uważni, odnajdziemy też odrobinę otuchy. I wiele piękna.

Może powinienem jeszcze coś wyjaśnić. Jeśli ktokolwiek czytając tę recenzję, odniósł wrażenie, iż Endling jest grą depresyjną, sposobem na to, aby wbić się w zły nastrój, to gorąco zaprzeczam. **Produkcja Herobeat Studios to przygoda, w trakcie której nie zabraknie smutków, ale znajdzie się też kilka uśmiechów.** Małe liski są po prostu przeurocze, a obserwowanie fantastycznych animacji, gdy młode próbują się wspinać albo zeskakują z jakiejś wysokości, sprawia, że człowiekowi cieplej robi się na serduszku. Oprawa audiowizualna, choć stawiająca raczej na minimalizm (grafika opiera się na cel-shadingu, muzyka to przede wszystkim ambient), wspaniale oddaje zarówno zło i brud świata, jak i piękno relacji matki z jej dziećmi.

> Jedna z najpiękniejszych opowieści o miłości i przetrwaniu.

Plątanina ścieżek jest naprawdę dezorientująca.

To bardzo dużo, jak na tak małą grę. I choć Endling nie jest produkcją doskonałą, bo rozbierając ją na czynniki pierwsze, można byłoby znaleźć pewne niedostatki (na czele z powtarzalnością rozgrywki), to jednocześnie dzieło niezwykle ważne. Skłoni nas do refleksji na temat nie tylko losów zwierząt czy całych ekosystemów, ale również bardzo ludzkich emocji łączących rodziców ze swoimi dziećmi. I każdy, kto nie boi się uronić kilku łez, powinien w Endlinga zagrać. |CDA|

8

+ prosta, ale jednocześnie niezwykle wzruszająca historia
+ doskonałe zakończenie, które zostaje z człowiekiem na długo
+ ładna oprawa graficzna
+ zabawne liski

– powtarzalność rozgrywki w środkowej części gry

PLATFORMY PC, XSX, XBO PRODUCENT INTERIOR NIGHT WERSJA PL Nnapisy
NARRACYJNA, DRAMAT, INTERAKTYWNY SERIAL

Jadła popcorn: **Ranafe**

Każda rodzina ma jakieś sekrety, a widz musi poznać je wszystkie.

Celowo użyłam słowa „widz", gdyż najnowsza gra studia Interior Night **ma wszystkie cechy współczesnego serialu. I to takiego dobrze skrojonego.** Polubimy więc bohaterów, mimo że czasami zirytują nas swoimi wyborami. Będziemy, trochę wbrew sobie, sympatyzować z ich przeciwnikami. Wydarzenie, które stanie się osią historii, czyli napad na motel w małym miasteczku pośrodku Arizony, zostanie odpowiednio rozbudowane. Jego implikacje będą natomiast ciągnąć się za bohaterami przez całe lata.

As Dusk Falls **przy minimum gameplayu daje graczowi sporą władzę nad wydarzeniami** i w stylu produkcji takich studiów jak Dontnod czy Quantic Dream roztacza przed nim wizję ważnych i trudnych decyzji. I mimo że żadna z nich nie umywa się ciężarem do dylematu, przed którym stanęła Max w finale Life Is Strange, zakończenie pozostawia nas przyjemnie zaintrygowanych.

Wspólna sprawa

Rozgrywka jest tutaj jeszcze prostsza niż w przypadku klasyków gier narracyjnych typu wspomniane Life Is Strange czy Heavy Rain. Nie kontrolujemy bohatera podczas prozaicznych czynności, okazjonalne zmycie naczyń to bodaj jedyny ukłon w stronę Detroit: Become Human z jego zapracowanymi androidami. **Kwestie dialogowe i działania są reprezentowane przez krótkie opisy pojawiające się na ekranie**, aktywność gracza sprowadza się zaś do wyboru najbardziej mu odpowiadającej opcji. Czasami jeszcze trafi się krótka sekwencja QTE, która wymaga ruchu gałką pada albo wielokrotnego naciskania konkretnego klawisza.

Sekwencje QTE są niezbyt częste, ale potrafią sporo namieszać.

To wszystko można urozmaicić sobie, grając w lokalnej kooperacji (nawet do ośmiu osób) albo poprzez dostępną na smartfonach aplikację, dzięki której uczestnicy głosują nad tym, co ma zrobić główny bohater. Przypomina to misje fabularne w MMO Star Wars: The Old Republic, kiedy to gracze biorący udział w rozmowie „przepychali" swoje wybory, co nieraz prowadziło do zabawnych sytuacji albo kłótni. To ciekawe, podgrzewające atmosferę rozwiązanie zdające się idealną opcją dla streamerów.

Najwidoczniej ludzie z Interior Night nie obawiają się przy tym, że potencjalni nabywcy ich gry przeistoczą się w „strumykowych" widzów. Zaprezentowane pod koniec każdego rozdziału drzewko wyborów jest na tyle rozbudowane, a możliwości uśmiercenia bohaterów czyhają w tak wielu miejscach, że ograniczenie się do pojedynczego przejścia As Dusk Falls wydaje się nieporozumieniem. Przynajmniej z początku...

Kogo dziś uśmiercimy?

Podobnie jak w Detroit, w podsumowaniu rozdziału widzimy drzewko możliwości, które wprawdzie nie ujawnia nam wszystkich wyborów, ale przynajmniej pokazuje, że istnieje jakaś inna ścieżka. Czy sprawiło to jednak, że chciałam przejść dany fragment od nowa? Niestety nie. Tempo opowieści jest zbyt wolne i większość rozdziałów ma zbliżoną intensywność wydarzeń. W przeciwieństwie do produkcji Quantic Dream obfitującej w świetnie wyreżyserowane sceny akcji, pościgi i konfrontacje, które naprawdę miałam ochotę ogrywać na różne sposoby, **As Dusk Falls nie zachęciło mnie do sprawdzenia, co kryje się w innych odgałęzieniach fabuły**.

Z kolei – podobnie jak w Life Is Strange – o wiele bardziej niż w Detroit zależało mi na poprowadzeniu ulubionych postaci możliwie najkorzystniejszą dla

> Jakością fabuły gra dorównuje tytułom takich gigantów jak Dontnod czy Quantic Dream.

Niby to samo, ale jednak coś nowego

Interior Night to stosunkowo niewielkie studio złożone z 40 osób, ale ich dzieło rozmachem i jakością fabuły nie ustępuje produkcjom takich sław jak Dontnod (chociaż martwi mnie kondycja tego ostatniego po mało wciągającym Tell Me Why i słabiutkim Twin Mirror), Deck Nine (które przywróciło mi nadzieję na

nich ścieżką, a kiedy już takową udało mi się uzyskać, nie czułam potrzeby sprawdzania innej. W Detroit nawet bardziej dramatyczne sceny miały w sobie coś atrakcyjnego (no, może poza tą nawiązującą do komór gazowych, która była ciężka jak walnięcie obuchem). Mimo że uwielbiałam postać Connora, jakoś nie czułam wobec niego litości, za to nie miałam serca wystawiać Jaya, jednego z bohaterów As Dusk Falls, na nowe cierpienia.

OKIEM NINHO

OCENA **7**

O ile tylko wiecie, na co się piszecie, As Dusk Falls to świetny interaktywny dramat kryminalny, który warto, ze względu na rozbudowaną fabułę, przejść więcej niż raz. To dobra alternatywa dla wieczoru z Netfliksem, również w przypadku osób niegrających na co dzień.

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.

to, iż seria Life Is Strange może opowiadać ciekawe historie) czy Quantic Dream. Co więcej, As Dusk Falls udało się dodać coś od siebie w kwestii gier narracyjnych stojących trudnymi wyborami.

W sprytny i uczciwy dla widza sposób ukazano tu odcienie ludzkiej psychiki. Z początku w naturalnym odruchu stajemy po stronie gości motelu przetrzymywanych przez rodzinę Holtów. Porusza nas los dziewczynki, Zoe, oraz jej rodziców i dziadka. Decydując o poczynaniach ojca, staramy się uspokoić właścicielkę zajazdu prowokującą rabusiów. Kiedy jedno z dorosłych trafia do zamkniętego pokoju, szybko nawiązujemy kontakt z szeryfem, który zdaje się najpewniejszym źródłem ratunku. Ale przez skórę czujemy, że to nie jest prosta opowieść o rodzinie postawionej w ekstremalnej sytuacji, a Holtowie też mają coś do powiedzenia.

Znamy te głosy i twarze

Tym, co łączy As Dusk Falls z pierwszym Life Is Strange, jest magia, jakiej scenarzyści użyli podczas pisania wszystkich trzynastu ważnych dla fabuły postaci. Bohaterowie zostali doskonale zaprojektowani, o czym powinien świadczyć fakt, że nawet po dwutygodniowej przerwie zrobionej w połowie rozgrywki pamiętałam ich wszystkich (miałam tylko drobny problem z paroma imionami). Udało się to bez płynnej, wyciskającej z konsoli wszystkie soki animacji twarzy, którą tak szczycili się twórcy Detroit: Become Human. W istocie tytuł Interior Night **stoi pomiędzy visual novel a filmem – kadry wyglądają jak wyjęte z dobrego thrillera czy akcyjniaka, jednak obraz jest statyczny**, tylko niektóre tła są w ruchu i czasami widzimy np. jadący samochód.

Interior Night miało do wyboru postawić na kosmiczny silnik i zrobić animacje, władować wszystko w marketing albo... zatrudnić doskonałych aktorów. Cieszę się, że zdecydowało się na to ostatnie. W trakcie grania nie opuszczało mnie przeczucie, że skądś znam te głosy i twarze. Nie były to przypadkowe grafiki, tkwiło w nich coś bardzo specyficznego i znajomego. Sprawdziłam zatem obsadę i okazało się, że portrety bohaterów zostały w większości stworzone w oparciu o wygląd osób użyczających swoich głosów. **Wśród 34 aktorów zaproszonych do współpracy pojawiło się kilka znanych nazwisk.** Usłyszymy m.in. wyśmienitą Jane Perry (nagroda BAFTA za Returnala), która wcieliła się w matkę braci Holt, charyzmatyczną i pragmatyczną Sharon. Z serialu „Bridgertonowie" zawitała na plan Ruby Stokes odgrywająca Vanessę, znajomą Jaya. Niemożliwy do pomylenia Elias Toufexis, czyli Adam Jensen z Deus Eksa, udźwiękowił natomiast Vince'a, ojca Zoe. Aktor brzmi tak, jakby żywił się żyletkami i popijał je kwasem solnym, ale jako Vince nadał swemu głosowi cudowną miękkość, zwłaszcza podczas rozmów z córką.

Co oni próbują nam opowiedzieć?

As Dusk Falls nie próbuje prawić morałów, bo też wybory postaci nie są jednoznacznie dobre czy złe. Dzięki temu **nie czułam, że scenarzyści wzięli sobie za cel wychowanie mnie – i bardzo im jestem za to wdzięczna**. Historia nie jest może majstersztykiem, bo kto obejrzał serial obyczajowy Netfliksa (z tych lepszych), wie, czego się spodziewać. Jednak co innego być biernym obserwatorem, a co innego grzebać w życiorysach postaci i patrzeć, jak błaha decyzja kładzie się cieniem na ich przyszłym życiu. W As Dusk Falls miałam tę władzę i, co więcej, obchodziły mnie losy bohaterów. Tak właśnie działają dobre gry narracyjne. |CDA|

8

+ doskonała obsada
+ ciekawa fabuła
+ intrygujący bohaterowie

– miejscami zbyt wolne tempo
– nie chce się grać po raz drugi
– nie da się przewijać dialogów

PLATFORMA NS PRODUCENT MONOLITH SOFTWARE WERSJA PL BRAK
JRPG, OTWARTY ŚWIAT, WOJNA

Xenoblade Chronicles 3

CD-ACTION POLECA

Wojna jednak się zmienia, myśli sobie: **spikain**

Niewdzięczne to zadanie: próba przekonania kogokolwiek za pośrednictwem polskiego czasopisma, że japoński erpeg na dziesiątki godzin (w dodatku z trójką w tytule) to coś, czego nie warto przegapić.

Trochę jestem na siebie zły za ten autotematyczny wstęp, bo Xenoblade Chronicles 3 zasługuje na więcej, przede wszystkim na waszą uwagę – a dam głowę, że już na widok tej nieszczęsnej cyfry stronę przewróciło co najmniej parę osób, które nie powinny były tego robić. Amatorzy bogatych światów, pasjonujących historii, niebanalnych systemów walki. To gra dla was.

No i ta trójka nie powinna nikogo zniechęcać – ba, wręcz przeciwnie. XC3 jest co prawda w pewnym sensie sequelem XC i XC2, ale takim, który nie wyklucza żadnego odbiorcy. **To nowy świat, nowe postacie i historia powiązana z poprzednimi częściami na tyle zmyślnie, że serię można ogrywać w dowolnej kolejności.**

An off-seer's duty

Świat to Aionios, ale na tej nazwie się nie skupiajcie. Ważniejsze są dwie inne: Keves i Agnus, czyli armie ścierające się ze sobą w walce o energię życiową. Obie strony podzielone są na kolonie – osady wojskowe różniące się wielkością, ale połączone wspólnym celem: niekończącą się wojną. Każda z nich, czy to po stronie Keves, czy Agnus, wyposażona jest w wielki licznik – odbierając życie wrogom, zasilasz swoją kolonię.

I teraz najlepsze: **wszyscy żołnierze żyją po 10 lat. Albo krócej, jeśli polegną na polu bitwy.** Rodzą się mniej więcej w okresie, który my nazwalibyśmy dojrzewaniem, całe życie walczą, umierają jako dwudziestoparolatkowie. Pewnie się domyślacie, że ktoś za ten stan rzeczy odpowiada. I że taki porządek świata komuś w jakimś celu służy.

Będę ostrożny, ale miejcie na uwadze, że trudno opowiadać o Xenoblade Chronicles 3, nie zahaczając o terytorium, które niektórzy nazwaliby już pewnie spoilerami. Na początku gry trójka bohaterów z Keves spotyka trójkę bohaterów ze strony Agnus – pierwszy raz w życiu muszą zjednoczyć się w walce z nowym, niespodziewanym wrogiem. Konieczność ta sprzyja kiełkującej w ich głowach myśli: a może ta wojna to jednak jest bez sensu?

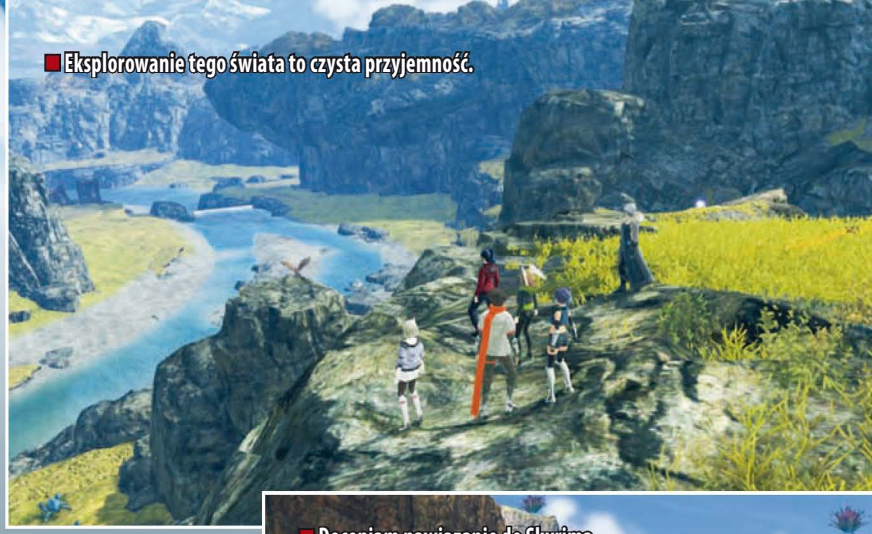
Tak zaczyna się **przygoda, która wyjmie wam z życia... 70 godzin? 120 godzin?** Wiele zależy od tego, czy wsiąkniecie w ten świat, czy postanowicie przebiec przez niego, poznając tylko główny trzon fabularny.

Moebius

Przebiegać nie polecam, bo tutaj to nie tyle samodzielny trzon, co pień, z którego wyrastają gałęzie w postaci wątków pobocznych. **Świat Xenoblade Chronicles 3 jest gigantyczny** – to mapa pięć razy większa od tej (i tak już wielkiej) z „dwójki" – a twórcy sprostali arcytrudnemu zadaniu i sprawili, że mamy co w nim robić. Chyba nigdy jeszcze nie spotkałem się z japońskim erpegiem, w którym tak bardzo zależałoby mi na zaliczeniu dosłownie wszystkich side questów. A jest ich ok. 200, z czego niemal każdy w jakiś sposób wzbogaca ten świat – poznajemy zamieszkujących go ludzi z codziennymi i niecodziennymi problemami oraz charakterystykę i niuanse społeczności, w których żyją.

Skądś kojarzę ten kadr...

Skłamałbym, pisząc, że obeszły mnie perypetie każdego enpeca, ale i tak byłbym bliżej prawdy niż przy dowolnej innej grze tego kalibru. **Sporo tu subtelności i nieoczywistości: w relacjach postaci, w ich motywacjach.** To dobra odtrutka na setki historii z niewiarygodnymi złoczyńcami, dru-



Eksplorowanie tego świata to czysta przyjemność.

żynami bohaterów z zerową chemią, makietowymi światami.

Żeby jednak nie było: nie jest oczywiście idealnie. Całość została dobrze napisana, ale niech was moja lawina pochwał nie zmyli – to nie poziom takiego Disco Elysium. Zresztą wad pojawia się tutaj więcej na różnych poziomach – trzeba niekiedy przymknąć oko, bo np. tempo gry narzuca pewne skróty w narracji (trudno to wyjaśnić bez spoilowania, ale tak – to możliwe nawet w produkcji na 100+ godzin). Wspominam o tym jednak właściwie z obowiązku, bo co z tego, że tu i ówdzie znajdzie się jakiś naciągany rozwój wydarzeń czy narracyjny fikołek, skoro pozytywne przykłady i tak przeważają? Gry prawie nigdy nie wciągają mnie na tyle, żebym przejmował się losami głównych postaci, prawie nigdy nie wywołują we mnie emocji opowiadaną historią. Xenoblade Chronicles 3 potrafiło rozbawić mnie i wzruszyć.

Snuffing spark

Wróćmy jednak do samego świata. Fani studia Monolith nie będą zaskoczeni (choć głównie dlatego, że pewnie już sami grają w XC3 lub nawet je przeszli), jeśli napiszę, że **tereny zaprojektowane przez ekipę Tetsuyi Takahashiego znów chce się eksplorować**, szczególnie w akompaniamencie muzyki niezmiennie genialnego Yasunoriego Mitsudy. I że gigantyczny świat Aionios został ręcznie zaprojektowany, dzięki czemu mnóstwo tu momentów, w których stajemy w miejscu, patrzymy na jakiś punkt przed nami – np. jaskinię gdzieś na szczycie góry – i zastanawiamy się, jak tam dotrzeć. Wymijając tego wielkiego potwora na przerażająco wysokim poziomie, korzystając z ukształtowania terenu i używając specjalnych zdolności. Sama eksploracja jest więc niekiedy metagrą logiczną.

Doceniam nawiązanie do Skyrima.

Wiele tu większych lub mniejszych ukrytych miejscówek, a docieklive osoby gra wynagradza właściwie wielopoziomowo. Praktycznie cały świat usłany jest losowymi znajdźkami o różnej rzadkości (wykorzystywanymi przede wszystkim w zbierackich questach). Oprócz tego znajdujemy skarby, większe skarby, jeszcze takie inne skarby, no i coś, co nie jest skarbem, ale szkoda miejsca na objaśnianie. Aktywujemy misje poboczne (niekiedy naprawdę spore!), rzadkie potwory, minibossów... Tych ostatnich warto pokonywać m.in. dlatego, że po śmierci zmieniają się w nagrobek, do którego możemy potem wracać szybką podróżą z poziomu mapy. Są ich dziesiątki... a może setki? I to oczywiście nie wszystko – podczas podróży odkrywamy całe opcjonalne kolonie z własnymi rozległymi liniami fabularnymi czy chociażby opuszczone obozowiska, które możemy reaktywować. I tak dalej, i tak dalej.

A rare doodad

Nie będę tu wymieniać szczegółów na temat systemu walki. Jest na tyle nietypowy, że z samego opisu trudno byłoby go sobie wyobrazić, zwłaszcza że w pewnym sensie został zbudowany z kilku przeplatających się systemów, więc efekt końcowy okazuje się dość zawiły. Jeżeli znacie poprzednie odsłony serii, spodziewajcie się czegoś podobnego (ale z mniejszą liczbą tutoriali). Jeżeli nie znacie: to **walka w czasie rzeczywistym, ale rozgrywająca się częściowo automatycznie**. Do nas należy przede wszystkim aktywowanie odpowiednich ruchów postaci w odpowiednich momentach i kolejności. Z opisu brzmi to jak coś mało angażującego... i jeżeli dobrze sobie poukładamy drużynę, to może takie być. Ale nie w tych bardziej wymagających potyczkach, których tu sporo. Niezmiennie kocham te xenoblade'owe systemy walki za świetny balans: musimy cały czas mieć się na baczności, ale brak tu żmudnego slaszowania, które przy tak częstych bitwach po 100 godzinach gry musiałoby już nużyć.

Monolith w ogóle osiągnęło prawdziwe mistrzostwo w zachowywaniu równowagi w rozgrywce. Z racji budowy mojego mózgu bardzo cenię wszelką dowolność, którą dają nam twórcy gier – a już przy produkcjach tak długich jak XC3 to prawdziwe zbawienie. Xenoblade'a można przechodzić od punktu A do punktu B, do punktu C – i tak dalej – i walczyć ze wszystkim, co stoi nam na drodze. Można też, co praktykuję sam, decydować, że „dzisiaj będę tylko eksplorował", i przez kilka godzin nie walczyć prawie wcale. Albo wyłącznie pchać do przodu fabułę, żeby »

Xenoblade Chronicles 3 to uczta dla gracza głodnego wciągających opowieści.

Trudno nie robić screenów.

OKIEM OTTONA

OCENA **8**

Xenoblade Chronicles 3 świetnie łączy ze sobą wątki z poprzednich części, a jednocześnie jest otwarte na nowych odbiorców. Bazuje na bardzo przyjemnej mechanice walki i oferuje interesujący świat do zwiedzenia. Szkoda tylko, że pod względem technologicznym gra zatrzymała się kilka lat temu.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

Uwierzcie mi na słowo: jak już wiecie, na co patrzeć, to ten screen ma sens.

następnego dnia połączyć sobie odkrywanie świata z rozwijaniem postaci.

The girl with the gall

Jeden z przykładów tego sandboksowego podejścia to kolonie. Po pierwsze, jak wspomniałem, niektóre z nich są opcjonalne i w ogóle nie zahaczamy o nie w ramach głównego wątku fabularnego. Możemy więc zupełnie je olać albo w trakcie eksploracji świata odkryć i odwiedzić na własną rękę, co sugeruję zrobić, bo **każda kolonia jest na swój sposób wyjątkowa** – ma swoją własną fabułkę, lore, no i „Bohatera", który zostanie naszym towarzyszem jako siódma, wymienna postać w drużynie, jeśli tak zechcemy.

Po drugie rozwijamy relacje z każdą z tych kolonii, pomagając im w różnych rzeczach. Oddział transportujący leki gdzieś się zagubił i utracono z nim łączność? Idziemy go uratować. Ktoś podpierniczył części do budowy wielkiego mecha? Prowadzimy dochodzenie (i odzyskujemy skradziony sprzęt). I tak dalej – ale jeżeli z jakiegoś powodu nie chce nam się robić questów, możemy oprzeć ten rozwój relacji na osobnym rodzaju misji.

Większość spotykanych enpeców z imionami pełni w swoich koloniach jakieś konkretne funkcje: ktoś tam jest członkiem oddziału szturmowego, ktoś inny zarządza wojskowym bufetem, ktoś z kolei prowadzi badania. Postacie wyrażają też więc zapotrzebowanie na różne związane z tymi rolami surowce, a my możemy – po zebraniu ich w świecie gry – automatycznie wysłać komplet do odpowiedniej osoby.

Ja tak bardzo chciałem maksymalnie rozwinąć kolonię 30 (Valdi!), że przedobrzyłem – nabiłem maksymalny poziom relacji za pomocą samych surowców, a zostało mi jeszcze sporo fabularyzowanych questów, które zrobić zamierzałem i tak. I świetnie, że miałem taką możliwość.

Something meatier

Patrzcie, jak już ciemno – a ja nie napisałem o obszernej mechanice rozwoju postaci, o specjalnym turowym trybie walki (który z powodzeniem mógłby stanowić osobny system w innej grze), o gotowaniu, craftowaniu klejnotów... Nie sądzę jednak, że którakolwiek z tych rzeczy przekonałaby nieprzekonanych, wręcz przeciwnie – mogłaby kogoś niesłusznie odstraszyć. Uspokoję więc na wszelki wypadek, że to nie jest Assassin's Creed Valhalla – **to gra duża, ale nigdy nie sprawia wrażenia napowietrzonej jak chrupki kukurydziane**.

O wielu aspektach Xenoblade Chronicles 3 nie bardzo też mogę pisać ze względu na spoilery – kto grał, ten zauważył pewnie, że i tak już je w paru miejscach dzielnie obszedłem. Szczególnie niełatwo bez psucia zabawy opowiadać o historii – na szczęście poza kilkoma szalenie kluczowymi kwestiami. Trudno nie zauważyć, że **Xenoblade Chronicles 3 to właściwie manifest antywojenny**: tajemnicza grupa trzymająca władzę prowadzi na rzeź młodych, którzy są im potrzebni tylko w okresie największej sprawności. Wiele japońskich erpegów potraktowałoby ten temat mocno powierzchownie. Wojna jest zła, m'kay?

Trzeci Xenoblade spogląda na to z każdej możliwej strony. Poznajemy ludzi, dla których „już nie musisz walczyć, jesteś wolny" to życiowa tragedia, bo kiedy wojna jest jedynym, co znasz, wymyślenie siebie na nowo wydaje się niemożliwe. Spotykamy i takich, co po prostu uwielbiają zabijać. Oraz takich, którzy – jak matriksowy Cypher – z różnych względów wolą wrócić pod obcas. I wielu innych.

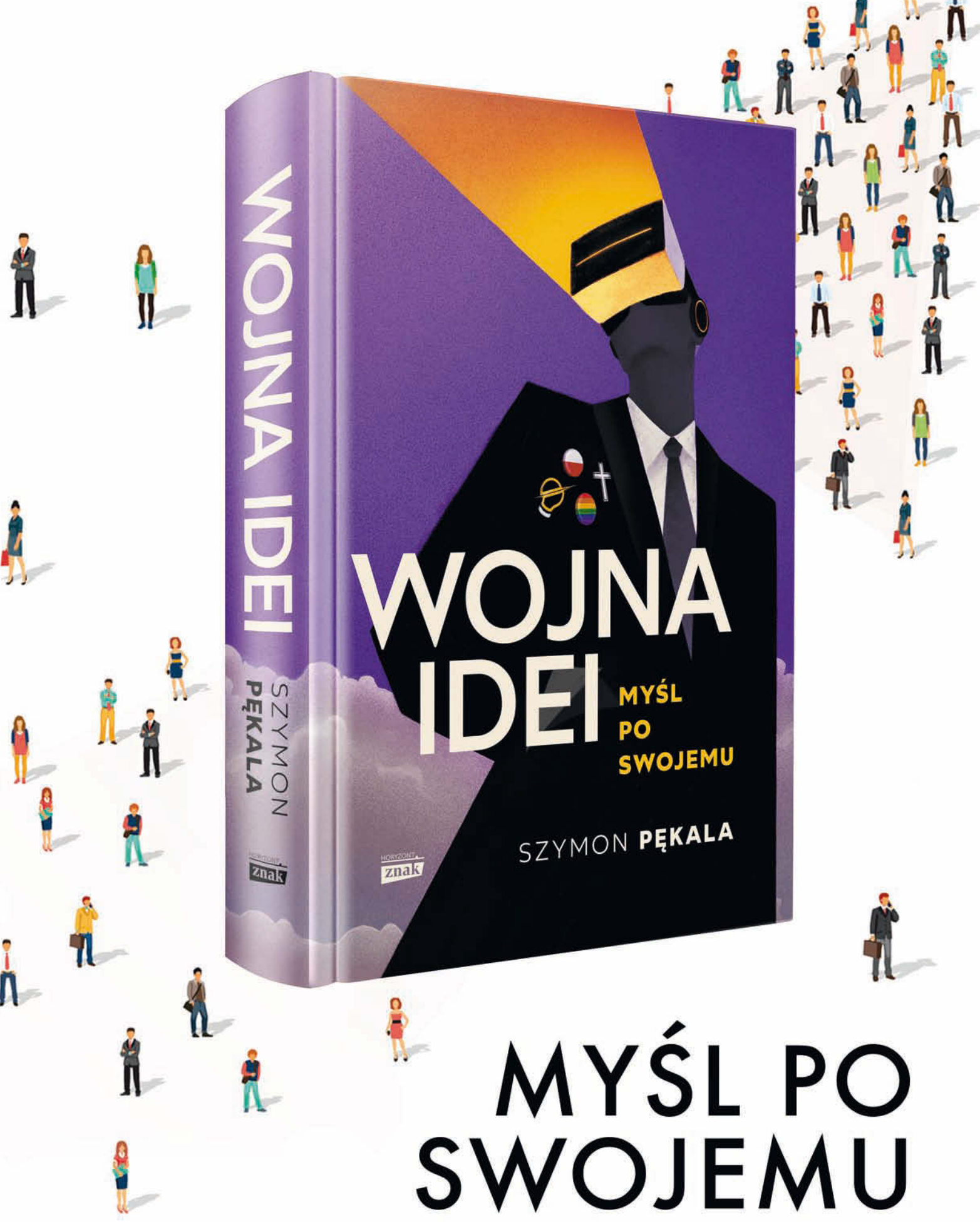
Pełno tu filozoficznych rozważań, które okazują się zaskakująco nienaciągane. O godzeniu się ze śmiercią, o dorastaniu do roli przywódcy, o tym, że wolność jest przywilejem osób silnych. A u podstaw całej fabuły leży jedna z najpiękniejszych historii o miłości, jakich doświadczycie w grach.

Zmierzam do tego, że choć Xenoblade Chronicles 3 to potężny erpeg z przytłaczająco wielką mapą i zawiłymi systemami, **na absolutne podium tegorocznych produkcji wynosi grę jej świat: bohaterowie, ich historie, łącząca ich podróż**. Nie „ratowanie", ale chęć naprawy tego świata pchająca protagonistów do przodu oraz intryga, która każe nam im w tym pomóc. |CDA|

9+

+ wielki świat, który chcemy odkrywać
+ wciągająca historia
+ świetne postacie i relacje między nimi
+ bardzo dobra muzyka
+ reżyseria cutscenek to topka branży

− momentami spadki fps-ów
− gra jest ładna, ale mało odważna stylistycznie



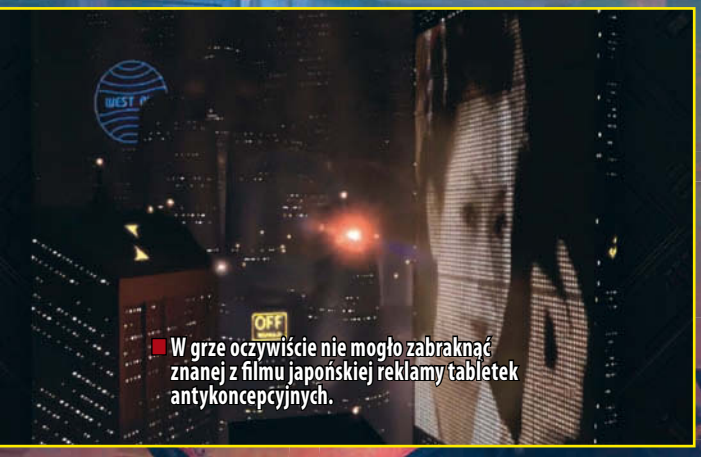
MYŚL PO SWOJEMU

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT NIGHTDIVE STUDIOS WERSJA PL BRAK
PRZYGODOWA, CYBERPUNK, REMASTER

BLADE RUNNER™
ENHANCED EDITION

Biegali w rozpikselowanym deszczu: **rajmund i Ranafe**

Po latach zapowiedzi Nightdive Studios wreszcie przywróciło do życia jedną z najoryginalniejszych przygodówek lat 90. Czy jednak egzystencja po takim remasterze zasługuje w ogóle na miano życia?



W grze oczywiście nie mogło zabraknąć znanej z filmu japońskiej reklamy tabletek antykoncepcyjnych.

Los Angeles, 2019

Wróciłem do Los Angeles. Mam wrażenie, że nie było mnie tu znacznie dłużej, niż trwał mój urlop. Wciąż nie mogę pozbyć się snów o muzyce: długich, relaksujących dźwiękach wtapiających się w ten cholerny deszcz, który nigdy nie przestaje padać. Podobna atmosfera skłoniłaby do refleksji każdego, nawet tak twardo stąpającego po ziemi ponuraka, jak ja.

W końcu jestem łowcą androidów, a to o czymś świadczy. Kiedyś myślałem, że w przyszłości wszystkie policyjne przygody, techniki przesłuchań i prowadzenia śledztw będą rozwijane na wzór stosowanych przez nas metod. Ale przyszłość jest już dziś i świat najwyraźniej poszedł w zupełnie innym kierunku. W naszych dawnych marzeniach nie potrafiliśmy tego przewidzieć, tak jak ja nie mogłem zgadnąć, w co wpakuje mnie na samym starcie porucznik Guzza.

Wszystko zaczęło się od włamania replikantów do sklepu zoologicznego niejakiego Emila Runcitera. Straszna szuja, jeśli chcecie znać moje zdanie. Typ sprzedaje za chore pieniądze sztuczne zwierzęta, wmawiając klientom, że są prawdziwe. Ale ja wiem, że to gówno prawda. Do tego zatrudnia tę dziewczynę, Lucy Devlin... Na Mercera, to ledwie 14-latka! Od początku miałem co do niej pewne podejrzenia. Na razie dostałem jednak okazję, by wypróbować w akcji komputer Esper służący do analizy zdjęć i nagrań. Cholera, mogli dać do niego jakąś instrukcję.

Sprawa szybko zaczęła się zagęszczać. Doszło do kolejnych morderstw, a to oznacza więcej świadków do przesłuchania i poszlak do zbadania. Dobrze, że przynajmniej mój asystent KIA działa bez szwanku i pozwala mi zaprowadzić względny porządek w tych wszystkich informacjach. Chwilę spokoju odnalazłem dopiero na spotkaniu w Tyrell Corporation. Zawsze dostrzegałem coś niebywale kojącego w tej monumentalnej piramidzie. Jakby sam budynek chciał mi przekazać, że niezależnie od tego, kim jestem i jakie decyzje podejmę... życie nie przestanie toczyć się swoim tempem.

> Nazywanie tej wersji Blade Runnera „Enhanced Edition" to ponury żart.

Do tego ta kobieta, która przyjęła mnie na miejscu, Rachel. Wspominała o innym łowcy androidów. Ale może tak naprawdę to byłem ja? W dodatku mam wrażenie, że gdzieś już ją widziałem. Cała ta sprawa zaczyna przypominać mi coś, co mogło się wydarzyć jakiś czas temu, ale kilka wieczorów z whiskey później zupełnie o tym zapomniałem.

Strach i odraza w Los Angeles

Wróciłem do Los Angeles. Mój urlop... Praktycznie nic z niego nie pamiętam. Tylko te sny... Trudno je opisać, to bardziej podskórne wrażenie, że nie mam tak naprawdę nad niczym kontroli. Ktoś inny podejmuje za mnie wszystkie decyzje, dzięki czemu nie zmagam się już z żadną presją ani winą. Czasem to dziwne doznanie delikatnie dzwoni mi w uszach, przypomina niesiony przez wiatr dźwięk o nieuchwytnej barwie. Czuję wtedy ulgę i wiem, że mogę iść dalej. O czym ja w ogóle piszę?

Crystal mówi, jak jest: *Jak każdy prawdziwy detektyw masz pełną swobodę ruchu.* ***Możesz, a nawet powinieneś łazić po ciemnych zaułkach, wtykać nos w nie swoje sprawy, nie szanować cudzej prywatności i „lizać ściany".*** *Czasami jest to trudne, bo przez zanieczyszczone powietrze kontury sprzętów rozmywają się, smog zalega nisko, w dodatku podświetlany przez sztuczne światło latarni tworzy bezkształtną masę. Nie jest łatwo się w tym odnaleźć.*

Porucznik Guzza wysłał mnie do sklepu zoologicznego Emila Runcitera. Ci cholerni replikanci coraz śmielej panoszą się po moim mieście. Trzeba położyć temu kres, a kto zrobi to lepiej niż ja, zawodowy łowca androidów? Spotkałem jednego z nich, test Voighta-Kampffa się nie mylił: to Bob Gorsky, weteran wojen na Phobosie, dziś prowadzący sklep z bronią. Nie tak zapamiętałem Los Angeles. Kiedyś wszystko wydawało się piękniejsze i wyraźniejsze. Nawet ludzie poruszali się inaczej. Momentami

czuję, jakbym obserwował to miasto przez łzy. Albo krople deszczu. To na pewno deszcz.

A co jeśli to już nie jest tak naprawdę Los Angeles? Jeśli replikanci odbudowali je na swoją modłę i samo teraz stanowi zaledwie ersatz dawnej metropolii? **Można odejść od zmysłów, gdy każdego trzeba wpierw zbadać testem Voighta-Kampffa, by nie mieć co do niego wątpliwości.** W dzisiejszych czasach nikomu nie powinno się ufać... Oprócz Crystal. Ona jedna pozostała dla mnie wiarygodna. Czy to przez jej znajomy głos? Mógłbym przysiąc, że już go słyszałem. We śnie, u jakiegoś lekarza? Nie, to na pewno jej jasne poglądy. Replikanci zasługują na eksterminację, amen.

Crystal mówi, jak jest: *Można pomyśleć, że winny jest smog... ale to nie to. Wizja jest po prostu koszmarna. Albo wszyscy wyglądają jak lalki (czyli tani replikanci), albo są niewyraźni, jakby mokrzy. Płaskie ekrany i panele zostały pozbawione szczegółów, co jednak nie bierze się z umiłowania do minimalizmu, tylko ze skromności wymuszonej niskim budżetem. Nieciekawy mamy świat, oj, nieciekawy.*

Dzień, w którym ten idiota Gordo (wydawało mu się, że jest komikiem) okazał się replikantem, był jednym z najlepszych w moim życiu. To nic, iż to Crystal go zdjęła, ważne, że już nigdy nie usłyszę jego beznadziejnych żartów. Gdyby tylko nie zacięła mi się broń albo akurat nie utknąłbym w jakimś dziwnym miejscu... To już nie jest to Los Angeles, co kiedyś.

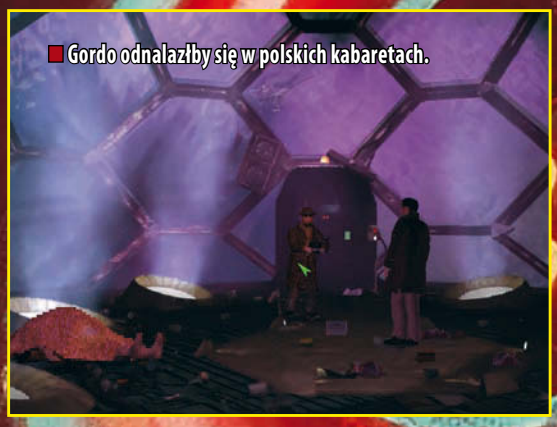
Crystal mówi, jak jest: *Są takie chwile, że z wielką chęcią prewencyjnie wybiłabym większość osób, które tylko krzywo na mnie spojrzały. Te myśli kryją się za moim pozornym pragmatyzmem i lekkim uśmiechem. Gdybyście wiedzieli, co widzę oczyma wyobraźni!*

Czy androidy śnią o mechanicznych remasterach?

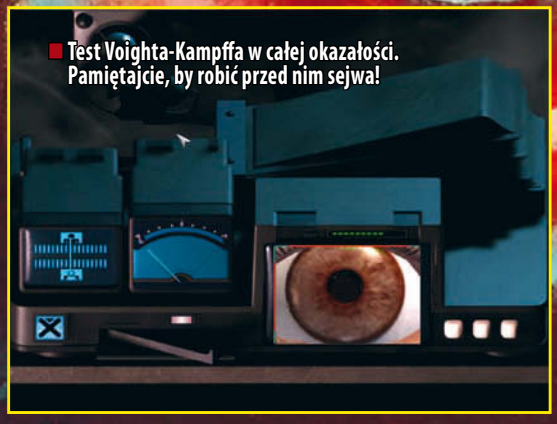
Wróciłem do Los Angeles. Czy kiedykolwiek wcześniej to robiłem? Czy to byłem ja, czy byt ze snów kontrolujący każdy mój ruch? Może jestem tylko kopią kopii, replikantem doświadczającym setny raz tego samego, nie swojego życia, które tak naprawdę nigdy wcześniej się nie wydarzyło? Boję się przejść test Voighta-Kampffa. Boję się sprawdzać, jak bardzo rzeczywistość zmieniła się w stosunku do moich wspomnień. Powiedziałem „wspomnień"? Chodziło mi o sny. Przecież to wszystko musi być snem.

Crystal mówi, jak jest: *McCoy jest rozbrajająco pogubiony, ale to dlatego, że za*

W Los Angeles roku 2019 nawet sprzedawca chińskiego jedzenia może okazać się replikantem.



Gordo odnalazłby się w polskich kabaretach.



Test Voighta-Kampffa w całej okazałości. Pamiętajcie, by robić przed nim sejwa!

dużo myśli. To typowy romantyk wiecznie wątpiący w to, co widzi, dumający nad swoimi odczuciami, wzruszający się kroplami deszczu tworzącymi wzorki na brudnej szybie. Niełatwo go polubić, no chyba że jest się taką zimną suką, jak ja. Wybawianie go z opresji sprawia mi przyjemność. Czasami myślę, że to jedyne, co mnie trzyma w tej pracy – spektakularne ratowanie tyłka McCoya.

Mógłbym poprosić Crystal, żeby raz na zawsze rozwiała moje wątpliwości, ale wiemy, jaki czekałby mnie wtedy koniec. Ten gość, Roy... Nie, Clovis! Wydaje mi się, jakbym śledził jego czyny od dziesiątek lat. Zawsze jest dwa kroki przede mną, mimo że już rozgryzłem jego modus operandi. Czuję, że gdy w końcu go odnajdę, złapiemy nić porozumienia. **Ten biedny genetyk od Tyrella, Sebastian jakiś-tam... On ma rację co do replikantów.** Przestraszył się mnie, to zrozumiałe, ale może jak zagram z nim w szachy, to się jeszcze zaprzyjaźnimy.

Crystal mówi, jak jest: *Tak, test można wykonać na każdym, ale my, blade runnerzy, wcale nie jesteśmy tacy skorzy to szafowania tym przywilejem. To wyrok, a my pełnimy funkcję nie tyle sędziego, co karzącej ręki sprawiedliwości. Nie chciałabym nigdy sprawdzać żadnego mojego znajomego. Nie umiałabym przejść nad tym do porządku dziennego. Już sama propozycja testu jest świadectwem podejrzeń i braku zaufania.*

A na razie uciekam stąd. Bez Crystal, bez tej gówniary, która pracowała u Runcitera. Znów słyszę dzwonek. Tym razem wyraźniejszy, jakby platynowy. Ulga. Pora umierać.

Ciekawe, czy zgadlibyście, czym jest ta góra pikseli po lewej...

Crystal mówi, jak jest: *Nie jest dla nikogo tajemnicą, że nie na to liczyliśmy. Podobają mi się wszystkie dostępne ułatwienia, zwłaszcza te w zakresie języka. Mogę nawiązywać kontakt, z kim chcę, i nawet jeśli ktoś mówi niewyraźnie, funkcja transkrypcji okazuje się całkiem pomocna. Jednak to, co kiedyś było niezrozumiałe, nadal takie pozostaje.* ***Ciągle mam problemy z podstawowym funkcjonowaniem w mieście, nadal gubię się w zadaniach.*** *Błąkam się jak w paskudnej, rozpikselowanej mgle.* **|CDA|**

KRÓTKO I NA TEMAT

Stworzona przez kojarzone głównie z serią Command & Conquer studio Westwood egranizacja „Blade Runnera" przez wiele lat była świętym Graalem dla fanów filmu Ridleya Scotta. Ze względu na zawirowania prawne gry nie dało się zdobyć na żadnej platformie cyfrowej, a premierowe wydania fizyczne osiągały wysokie ceny w serwisach aukcyjnych. Do tego dochodziły problemy z odpaleniem produkcji na współczesnych systemach. Nic więc dziwnego, że Blade Runner przewijał się w czołówce najbardziej upragnionych premier w serwisie GOG.com.

W końcu trafił na tę platformę w grudniu 2019 roku i z perspektywy czasu nie mam wątpliwości co do tego, że w takiej formie należało go zostawić. Zapowiedziany równolegle remaster od samego początku sprawiał problemy i długo wydawał się porzucony. Widać jak na dłoni, że Nightdive Studios nie poradziło sobie z odtworzeniem zagubionego kodu źródłowego i przesiadką na silnik KEX. Nazywanie tej wersji „Enhanced Edition" to ponury żart: „remaster" w żaden sposób nie wzbogaca gry, a wręcz sporo jej odbiera. Paskudne nowe menu, które wygląda jak wyciągnięte z mobilki, to jego najmniejszy problem.

Praktycznie wszystko działa i wygląda tu gorzej niż w oryginale. Najbardziej rzuca się w oczy oprawa graficzna. Tła przeskalowane do 4K? Przerywniki filmowe w 60 fps-ach? Zapomnijcie. Tła są rozmyte i niewyraźne. Główny bohater nie raz i nie dwa zatnie wam się w jakiejś teksturze. Cutscenki prezentują się jeszcze marniej od tych z pierwowzoru (a warto dodać, że oryginalne nie zestarzały się jakoś szczególnie dobrze). Nawet muzyka Franka Klepackiego, który odtwarzał nuta w nutę słynne melodie Vangelisa, lubi się zaciąć albo po prostu nie włączyć.

To miłe, że Nightdive Studios nie porzuca tego potworka, wydaje do niego patche i zapowiada kolejne, ale cudów się po nich nie spodziewam. Całe szczęście, że do pecetowego wydania dołączona jest nieoficjalna wersja ScummVM oparta na oryginale. Jeśli ktoś korzysta tylko z konsol, to wreszcie ma szansę w ogóle sprawdzić Blade Runnera. W konsolową wersję Enhanced Edition da się grać i nawet ją ukończyć (dobrze, że strzelnica jest opcjonalna, bo w związku z nią pojawia się najwięcej problemów), ale ten tytuł zasługiwał na znacznie, znacznie lepsze odrestaurowanie... ***[rajmund]***

OKIEM SZTYWNEGOPATYKA

OCENA **3**

Remaster dokonał tak nieznaczących zmian, że grając, nadal można sobie wyobrazić, jak oryginał mógł wyglądać. Nie oznacza to od razu, że warto wydawać na Blade Runnera: Enhanced Edition pieniądze – tak kiepski stan techniczny nie zasługuje na jakikolwiek szacunek.

Recenzję autorstwa SztywnegoPatyka znajdziesz na cdaction.pl.

5

+ napisy
+ dostępność na konsolach
+ może ktoś sięgnie po oryginał

– kiepski remaster
– grafika wygląda lepiej w oryginale
– problemy ze sterowaniem
– brak dopasowania do potrzeb współczesnego gracza

ZESKANU KOD
I ODKRYJ KOLEKCJĘ
BACK TO SCHOOL
GAME GARAGE
PLAYOFFS

GAME GARAGE PLAYOFFS

CCC

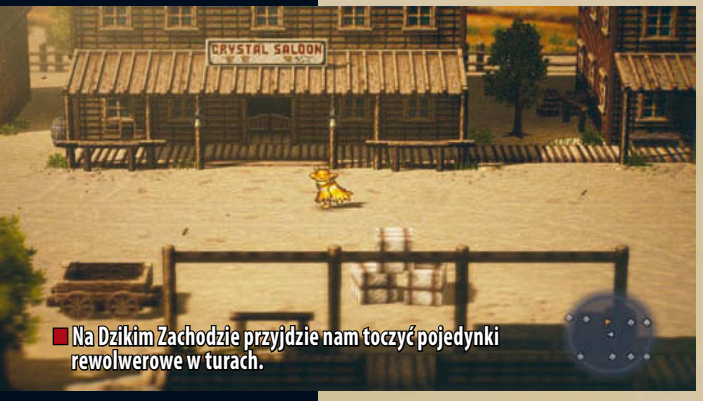
PLATFORMA NS PRODUCENT SQUARE ENIX WERSJA PL BRAK
JRPG, ZBIÓR OPOWIADAŃ, MISZMASZ WSZYSTKIEGO

LIVE A LIVE

Było sobie życie i był sobie: **Otton**

Live is life,
Na na na na na...

Ups, nie ta płyta... Idę jednak o zakład, że wiekowa już piosenka autorstwa Opus jest bardziej znana wśród typowych odbiorców gier wideo niż omawiane tutaj Live A Live – mające bez wątpienia wielki wpływ np. na Chrono Triggera, ale jako niezależny twór stojące mocno w cieniu innych jRPG z lat 90. Wszystko dlatego, że mówimy tu o odrestaurowanej wersji 16-bitowego tytułu, który do tej pory nigdy nie opuścił granic Japonii. Trudno więc oczekiwać, by – zwłaszcza w Polsce – odbiorcy tłumnie wypatrywali tej premiery. O to, jaki jest sens wydawać remake kompletnego starocia w Europie przy znikomej grupie pierwotnych fanów, zapytajcie każdego, kto... spędził miłe chwile, grając w Octopath Travellera, który przypomniał nam o nieco już zakurzonej odmianie jRPG.



Na Dzikim Zachodzie przyjdzie nam toczyć pojedynki rewolwerowe w turach.

Jak dekoracje z teatru

Wszystko dlatego, że przy okazji odnowienia Live A Live postanowiono sięgnąć po przypominający jako żywo (he, he) Octopatha styl graficzny znany pod nie do końca oddającą jego istotę nazwą HD-2D. W dużym skrócie: estetyka ta polega na **łączeniu płaskich, pokrytych pixelartowymi teksturami obiektów z trójwymiarową przestrzenią**. Według samego Square Enix ogólny zamysł jest taki, by gry wyglądały dziś dokładnie tak, jak w naszych wyidealizowanych wspomnieniach.

Technika przyjęła się zresztą na tyle dobrze, że nim wystrzelą sylwestrowe szampany, powinniśmy dostać jeszcze odświeżonego w podobny sposób Dragon Questa III. Może i jest to jakiś sposób na przywracanie do życia (he, he) klasyków, zwłaszcza że Live A Live bywa naprawdę śliczne. Czasem co prawda trudno to dostrzec, bo jak w przypadku wielu staroci mapy niekiedy świecą pustkami, ale ogólne wrażenie jest świetne.

Saga kontra opowiadania

Żeby jednak nie było, że Live A Live wyłącznie zapożycza, jego twórcy już wiele lat temu (bo w 1994 roku) wpadli na inny, rozwijany także w Octopath Travellerze pomysł, by jedną, złożoną fabułę zastąpić kilkoma pomniejszymi historiami. Podobne rozwiązanie pojawiło się też nieco później w SaGa Frontier, zremasterowanym z kolei przez Square Enix w 2021. Okazji do nadrobienia tych growych „zbiorów opowiadań" było więc w ostatnim czasie aż nadto, a ja nieustannie mam z nimi ten sam problem.

Nieprzypadkowo twórcy większości gier działają po staremu, czyli stawiają przed nami jedną, ale konkretną historię. Pozwala to wypracować jakiś spójny styl, rozwinąć narrację, utrzymać ją na jednakowym poziomie. Live A Live nie pozwala się nudzić, ale **za cenę różnorodności stało się cholernie nierówne. Raz jest świetne, innym razem takie sobie**; niby każda opowiastka sypie nowymi pomysłami, ale przy żadnej tak naprawdę nie zatrzymujemy się na dłużej. Ostatnia historia, odblokowywana po zaliczeniu pozostałych, teoretycznie scala ten cały galimatias w jedną grę, ale wszystkie związki fabularne oczywiście nadal są tutaj dużo bardziej naciągane niż w dowolnym „normalnym" erpegu.

Żeby chociaż wzorem SaGi twórcy skakali między postaciami, ale wciąż trzymali się jednego świata i przeplatających się linii czasowych... W przypadku Live A Live **co chwilę czujemy się, jakbyśmy odpalali nową grę pokrewną z poprzednią wyłącznie za sprawą gatunku**. Jedną opowieść wyróżnia crafting, drugą narracja, jeszcze inną elementy skradankowe – nie ma tu miejsca na to, by się nudzić. Zwłaszcza że każda przy okazji kończy się zbyt szybko (maksymalnie po dwóch-trzech godzinach zabawy), by dać nam czas na wyciągnięcie jakichkolwiek wniosków. Temat liźnięty, pyk, lecimy do kolejnego. Scenariusze są co najmniej przyzwoite,

Prehistoria czy współczesność – język przemocy jest uniwersalny.

OKIEM DOMINIKA GĄSKI

OCENA **7**

Live A Live jest świeże i zaskakujące – momentami aż trudno uwierzyć, że to remake gry sprzed prawie 30 lat. To eksperymentalne japońskie RPG z pewnością warto poznać ze względu na jego pomysłowość – nawet jeżeli ostateczny rezultat nie pod każdym względem się broni.

Recenzję autorstwa Dominika Gąski znajdziesz na cdaction.pl.

Nie zabraknie też wizyty w czasach współczesnych.

Eksperyment pokazujący, jak ładne mogą być kolejne powroty klasyków Square.

ale żaden z nich nie dostaje na tyle miejsca, by rozwinąć skrzydła i czymkolwiek gracza zafascynować.

Szachy bez mata

Na takim podejściu cierpi też niestety system walki. Sam w sobie jest dość prosty, bo bazuje na przesuwaniu postaci po kwadratowych polach, wybieraniu kilku ataków z listy (zarówno tych bezpośrednich, jak i obszarówek) i dbaniu o stan zdrowia ekipy. Trudno jednak wycisnąć z tego pomysłu coś więcej, skoro **przez zmianę konwencji co kilka kwadransów dostajemy pod kontrolę nowy zestaw świeżaków.** Później znów odbębnimy parę walk na krzyż, ale już czekają nas kolejne napisy końcowe, bo następna drużyna na pierwszym poziomie chce dostać swoją chwilę uwagi. Jak mam się w to wszystko wgryźć, skoro stale ktoś mi przeszkadza?

Niektóre wady Live A Live prowadzą też jednak do jego największych zalet. Może żaden pomysł nie został tu należycie rozwinięty, ale w efekcie nie zdążycie też niczym się znudzić. To całkiem spore osiągnięcie w grze, której ukończenie mimo wszystko wymaga poświęcenia jakichś 20 godzin. Nawet jeżeli któryś wątek mniej wam podpasuje, ciągle macie świadomość, że nie będziecie pałować się z nim zbyt długo. Znużą was podobne lokacje w ramach jednego rozdziału? Spokojnie, obietnica czegoś nowego czekającego tuż za rogiem jest tu aktualna przez cały czas. Zawsze możecie też wrócić do menu głównego, zająć się czymś innym i dokończyć daną opowiastkę chwilę później. Praktycznie wszystko pochodzi tutaj z innej parafii...

Wskakujemy do prehistorii, by okładać wrogów kością i domyślać się z pisma obrazkowego, o czym ten cały scenariusz w ogóle jest, później śmigamy z rewolwerem po Dzikim Zachodzie, na kolejne dwie godzinki wcielamy się w biegającego z kataną samuraja, odwiedzamy zarówno imperialne Chiny, jak i teraźniejszość czy różne warianty przyszłości. **Aż do ostatniego, ósmego rozdziału gry nic przesadnie się ze sobą nie łączy.** Dopiero w swego rodzaju epilogu, odblokowywanym po odhaczeniu poprzednich historyjek, twórcy zaczynają budować jakiekolwiek więzi pomiędzy wszystkim, czego byliśmy świadkami do tej pory.

Fiolki z chemikaliami

Ogólnie jednak najlepiej Live A Live traktować po prostu jako ciekawy eksperyment. Podczas zabawy tą produkcją i obserwowania różnorodności oferowanych nam scenariuszy trudno nie zacierać rączek, wyobrażając sobie równie duże bogactwo klasyków, jakie Square Enix mogłoby z powodzeniem ożywić w HD-2D. Niemniej gra pozostała wyłącznie ciekawą zajawką przyszłości, jaką była lata temu. Kiedy ukazała się w 1994 roku, testowała bowiem różne mechanizmy i zapowiadała nadejście legendarnego Chrono Triggera. Dziś obiecuje z kolei, że w najbliższych latach każdy zainteresowany gatunkiem gracz będzie mógł bez psucia sobie wzroku mocno powiększyć swoją znajomość klasyków. Czy jednak w Live A Live bardziej wypada w 2022 roku zagrać, niż po prostu o jego istnieniu wiedzieć? Raczej nie... |CDA|

6+

+ interesujący, różnorodny eksperyment
+ wygląda momentami ślicznie
+ wytycza dla Square interesujący kierunek na przyszłość

– żaden pomysł nie został rozwinięty w pełni
– nie rozwija się również system walki
– nie mamy pojęcia, dlaczego to wszystko połączono w jedną grę

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT TWO POINT STUDIOS WERSJA PL NAPISY
SYMULATOR, TYCOON, HUMOR

TWO POINT CAMPUS

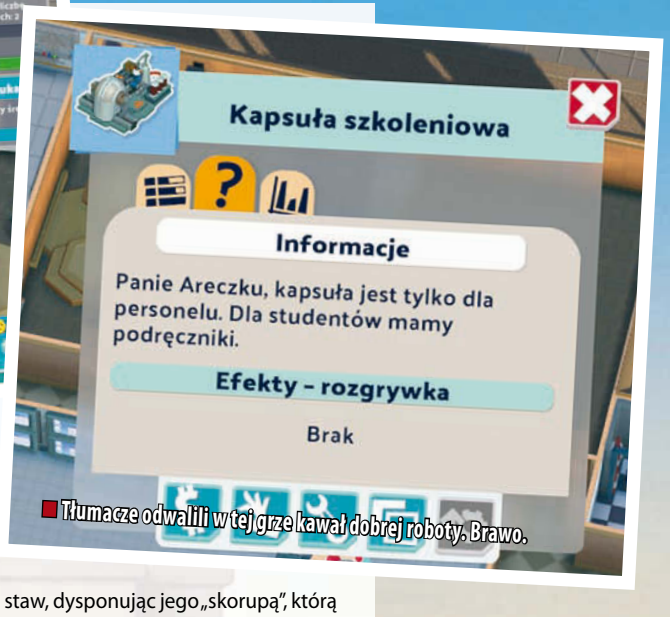
„Panda ósemkę", decyduje: **Mac Abra**

Kiedyś bardzo lubiłem hardkorowe tycoony i symulatory zarządzania z masą tabel, wykresów, współczynników i instrukcją grubą jak tom „Władcy Pierścieni". Z czasem mi się odmieniło i obecnie preferuję raczej „lajtowe" wersje takich gier. Two Point Campus idealnie więc wstrzelił się w me gusta.

Akademia rycerska – tutaj akurat zakuty łeb może być atutem studenta.

Grę stworzył zespół Two Point Studios, w którym pracują m.in. weterani z Bullfroga. Zapewne pamiętacie ich poprzednią grę, Two Point Hospital z 2018. Jeśli tak, to wiecie już, czego się spodziewać – **symulatora zarządzania potraktowanego z przymrużeniem oka i wypełnionego sporą dawką absurdalnego humoru**. Bo też Two Point Campus to po prostu rozwinięcie TPH na zasadzie „to samo, ale więcej, lepiej i nieco inaczej", bo zamiast szpitala nadzorujemy uniwersytet. Jak mówią złośliwi, różnica w sumie niewielka, gdyż i tu, i tam można często natknąć się na osoby wymagające troskliwej opieki lekarskiej. Zarówno

Do roboty – budujemy robota!



Tłumacze odwalili w tej grze kawał dobrej roboty. Brawo.

wykładowcy, jak i dawni czy aktualni studenci tylko pokiwają głowami, uśmiechając się delikatnie.

Rektorem być

Zadanie jest proste: **jako rektor uniwersytetu musicie zachęcać studentów do nauki w waszej placówce**. Czynicie to, dbając o poziom edukacji i zaspokajając rozmaite potrzeby życiowe adeptów. Od zapewnienia im wystarczającej liczby dobrze ogrzewanych sal wykładowych, laboratoriów czy bibliotek oraz odpowiednio fachowej kadry wykładowców – a fachowość kosztuje! – aż do tworzenia miejsc, w których mogą rozwijać swe pasje. Trzeba również pamiętać, że wasi podopieczni muszą gdzieś się wychillować, a także zjeść, napić się czy... wypróżnić, a jakże. Student powinien też mieć własne lokum. Za to wszystko będziecie pobierać stosownie wysokie czesne zapewniające wam dopływ gotówki na dalszy rozwój placówki.

Brzmi jak wyzwanie? Wiecie co... może to nie „bułka masłem", ale jednak bułka. Bo choć całkiem łatwo nie będzie, to **gra nie jest specjalnie wymagająca. (Co wcale nie znaczy, że jest prosta!).** Przyznam, iż czasem szło mi aż za dobrze, bo naprawdę trudno tu zawalić totalnie wszystko. Brakującą kasę zawsze można pożyczyć (na procent, ale nie lichwiarski), a niezaliczenie zleconych przez komputer w danym roku akademickim zadań grozi co najwyżej tym, że nie dostaniemy na koniec drugiego semestru gwiazdki (zebranie odpowiedniej ich liczby skutkuje odblokowaniem kolejnego kampusu, a po jakimś czasie także uruchomieniem trybu „piaskownicy"). Oznacza to tyle, że po prostu trzeba będzie zacząć kolejny rok w tym samym miejscu, bez żadnych innych konsekwencji.

Krótko mówiąc, jeśli jesteś tycoonowym hardkorem, możesz się nieco nudzić, odklepując kolejne, raczej niezbyt wymagające zadania. (Acz przyznać muszę, że poziom trudności – choć powoli – z czasem rośnie). Ten tytuł skierowany jest bowiem raczej do ludzi, którzy albo chcą po prostu bezstresowo spędzić czas, albo dopiero zaczynają swą przygodę z tym gatunkiem. I to oni będą się przy Two Point Campus najlepiej bawić. Ale podkreślę raz jeszcze, że to wcale nie jest prosta gra; liczba rozmaitych współczynników i tabel, jakie musimy śledzić, potrafi zaimponować – TPC wcale nie ustępuje pod tym względem wielu „poważnym" tycoonom. Tyle że **próg wejścia mamy tu stosunkowo niski, a rozgrywka jest bardzo przyjazna dla początkujących**, w czym pomaga przejrzysty i intuicyjny interfejs. Ta produkcja was nie przytłoczy, wręcz przeciwnie – zachęci do spędzenia przy niej ze 30 godzin, jak nie więcej. Choć możliwe, że po kilkunastu będziecie już nią nieco znużeni, robiąc przez ten czas tak naprawdę to samo, acz w różnych „okolicznościach przyrody".

Nie od razu Oksford zbudowano!

Każdą nową misję w kampanii zaczynamy bowiem identycznie – tworząc funkcjonalne środowisko dla studentów. Uniwerek budujemy niemal od podstaw, dysponując jego „skorupą", którą zapełniamy salami wykładowymi, dormitoriami, pomieszczeniami socjalnymi, sanitariatami itd. Wszystkie takie struktury muszą zawierać wyznaczone elementy i mieć minimalną, określoną przez grę wielkość. Przykładowo aula wykładowa powinna być wyposażona w katedrę – tu nazywaną niezbyt zgrabnie „mównicą" – ławki oraz... koniecznie drzwi. Podpowiem od razu, że warto pomieszczenia robić znacznie większe niż nakazują zasady, gdyż w miarę rozwoju uniwerku studentów przybywa, a my dorzucamy do sal wymagane przez nich obiekty. Należy też budować tak, aby zapewniać żakom możliwość swobodnej cyrkulacji pomiędzy zajęciami (miejsca, w których umieścisz drzwi, mają znaczenie!). I nie martwcie się, że po jakimś czasie robi się ciasno – zawsze można dokupić kolejne parcele otaczające pierwotny gmach naszej Alma Mater.

Trzeba również zadbać o wykładowców (zatrudniać profesorów o odpowiednich kwalifikacjach i posyłać ich na kursy dokształcające) oraz personel administracyjny. A że ważne jest, aby całe otoczenie pozostawało ogrzane i czyste, to musicie też mieć na stanie dozorców. **Warto zwracać uwagę na samych studentów, tj. nie tylko analizować ich potrzeby i nastroje, ale też odnotowywać postępy, jakie robią**, by np. posyłać tych odstających od reszty na korepetycje, gdyż średnia ocen z egzaminów – a także procent studentów kończących studia – wpływa na nasz finalny wynik z całego roku akademickiego. »

Absurdy studenckiego żywota.

Two Point Hospital

Inspirowana klasycznym Theme Hospital gra łącząca symulator zarządzania z tycoonem przenosi nas do fikcyjnego hrabstwa Two Point County (nieco podobnego klimatem do simpsonowskiego Springfield), gdzie zarządzamy własną kliniką. Tytuł charakteryzuje się sympatyczną, nieco „animkową" grafiką, sporą dawką mocno absurdalnego humoru oraz bardzo nietypowymi pacjentami (włącznie z... pewnym znanym niebieskim jeżem – a na nim się nie skończyło).

Muszę zaznaczyć, że **w przeciwieństwie do Two Point Hospital tutaj enpece – studenci i personel – mają swoje własne charaktery**, nie są przepływającą przez naszą instytucję z grubsza anonimową masą, którą tylko należy obsłużyć. Postacie niezależne można w pewnym stopniu spersonalizować, a nawet polubić co poniektórych większych dziwaków. Co prawda w miarę upływu gry, gdy studentów zaczyna przybywać, ta więź gdzieś ginie, bo mając na głowie ze 100 czy 200 ludzi, nie sposób z każdym nawiązać jakiejś osobistej relacji... ale i tak zdarzało mi się śledzić losy paru ulubieńców.

Zabawna, nie za trudna, wciągająca, ale na dłuższą metę nieco nużąca.

Wallace & Students

Wizualnie grę oceniam jako całkiem przyzwoitą. Styl, w jakim zaprojektowano ludzi, przypomina mi nieco filmy z serii „Wallace i Gromit" (te jakże charakterystyczne twarze!), tyle że postacie są tu raczej plastikowe niż plastelinowe. Niemniej jest to dość przyjemne w odbiorze. Muzykę zaś uważam – hm – za absolutnie nijaką.

Two Point Campus ma polską wersję językową (napisy) – **byłem pod wrażeniem tłumaczy, którzy starali się, zwykle z powodzeniem, oddać masę zawiłych gierek językowych** zawartych w grze. Co prawda czasem musieli wymyślać własne gagi (m.in. wykorzystując popularne w Polsce memy), a niekiedy po prostu nie dawali rady i pewne frazy tłumaczyli dosłownie, gubiąc zawarty w nich podtekst... ale z całego starcia wyszli zdecydowanie z tarczą. Szkoda tylko, że nie dołożono napisów do głosu radiowego DJ-a rozbrzmiewającego okazjonalnie w tle, bo znalazło się w jego audycjach sporo radosnego absurdu.

Studia są ciekawe...

A przynajmniej w tej grze, gdyż dostępne są w niej nader rozmaite i dziwne kierunki, na które zapisują się nasi studenci. Wirtualna rzeczywistość, kreatywna księgowość, budowa robotów, szkolenie na kucharza, klowna, rycerza czy... maga – to tylko część z 17 kursów, jakie można tutaj zaliczyć. Przyznam, że niecierpliwie czekałem na pojawianie się kolejnych odblokowywanych zajęć, zastanawiając się, jak bardzo tym razem będą one odjechane. I zwykle się nie rozczarowywałem (piłka serowa!).

Te niecodzienne kierunki mile urozmaicają **dość powtarzalną na dłuższą metę rozgrywkę**. Nie da się bowiem ukryć, że w każdej nowej miejscówce robimy dokładnie to samo, co poprzednio – budujemy kolejny uniwersytet od podstaw z praktycznie identycznymi pomieszczeniami, meblami itd. (Acz wybór gadżetów

Zbłaźnić się też trzeba umieć!

Do wynajęcia: kawalerka dla ośmiu studentów.

jest tu naprawdę spory, to muszę przyznać, a każdy kierunek studiów odblokowuje też inne rodzaje sal).

...choć nieco nużące

Co gorsza, urok „meblowania" tworzonych pomieszczeń mija, gdy tylko orientujecie się, że to, co do nich wstawicie, tak naprawdę nie ma większego znaczenia, gdyż na poziom prestiżu danego lokum wpływa po prostu łączny koszt jego wyposażenia. Więc np. zamiast starannie i sensownie rozmieszczać w bibliotece rozmaite dywaniki i półki, wystarczy ustawić w niej – byle jak, byle gdzie! – kilka razy ten sam najdroższy regał plus kosz na śmieci (bonus do higieny), plus jakieś kwiatki (bonus za estetykę otoczenia). Oczywiście czasem trzeba zakupić też konkretny mebel, którego żądają studenci.

Z ustawianiem przedmiotów i mebli w ogóle bywają tu niekiedy problemy. Kilkukrotnie zdarzyło mi się, że nie mogłem ulokować albo przesunąć jakiegoś elementu wystroju – raz pomagało wyjście i ponowne wejście do danego pomieszczania, innym razem dopiero jego „wyburzenie" i robienie wszystkiego od początku. Dzieje się to raczej sporadycznie, ale dzieje się. Nie jest to coś, co uniemożliwia czy znacząco utrudnia granie, ale bywa irytujące.

Gaudeamus igitur!

Przy całej mej sympatii dla tej gry rzec muszę, że Two Point Campus nie jest czymś odkrywczym. Zdarzają się nawet tacy, co zarzucają twórcom, że to praktycznie reskin ich poprzedniego tytułu – uważam, że takie oskarżenia to już jednak przesada. Pomimo sporych podobieństw Campus niewątpliwie rozwija ideę TPH i do tego robi to dobrze. A przy tym okazuje się grą rozbudowaną, przyjemną i wyluzowaną. Nie ma może przesadnej głębi – ale też nie jest trywialna. Hardkorom przyniesie raczej relaks, a nie wyzwanie, początkujący zaś się od niej nie odbiją. Myślę też, że i jedni, i drudzy będą w nią „pykać" z przyjemnością, chichocząc z rozmaitych absurdów studenckiego żywota. |CDA|

8

- + sporo absurdalnego humoru...
- + ...dobrze oddanego w wersji polskiej
- + sympatyczna oprawa graficzna
- + złożona, ale bardzo przyjazna
- + intuicyjne i przejrzyste menu
- – dla hardkora za łatwa
- – nieco powtarzalna na dłuższą metę rozgrywka
- – okazjonalne problemy z rozstawianiem przedmiotów
- – nic naprawdę odkrywczego

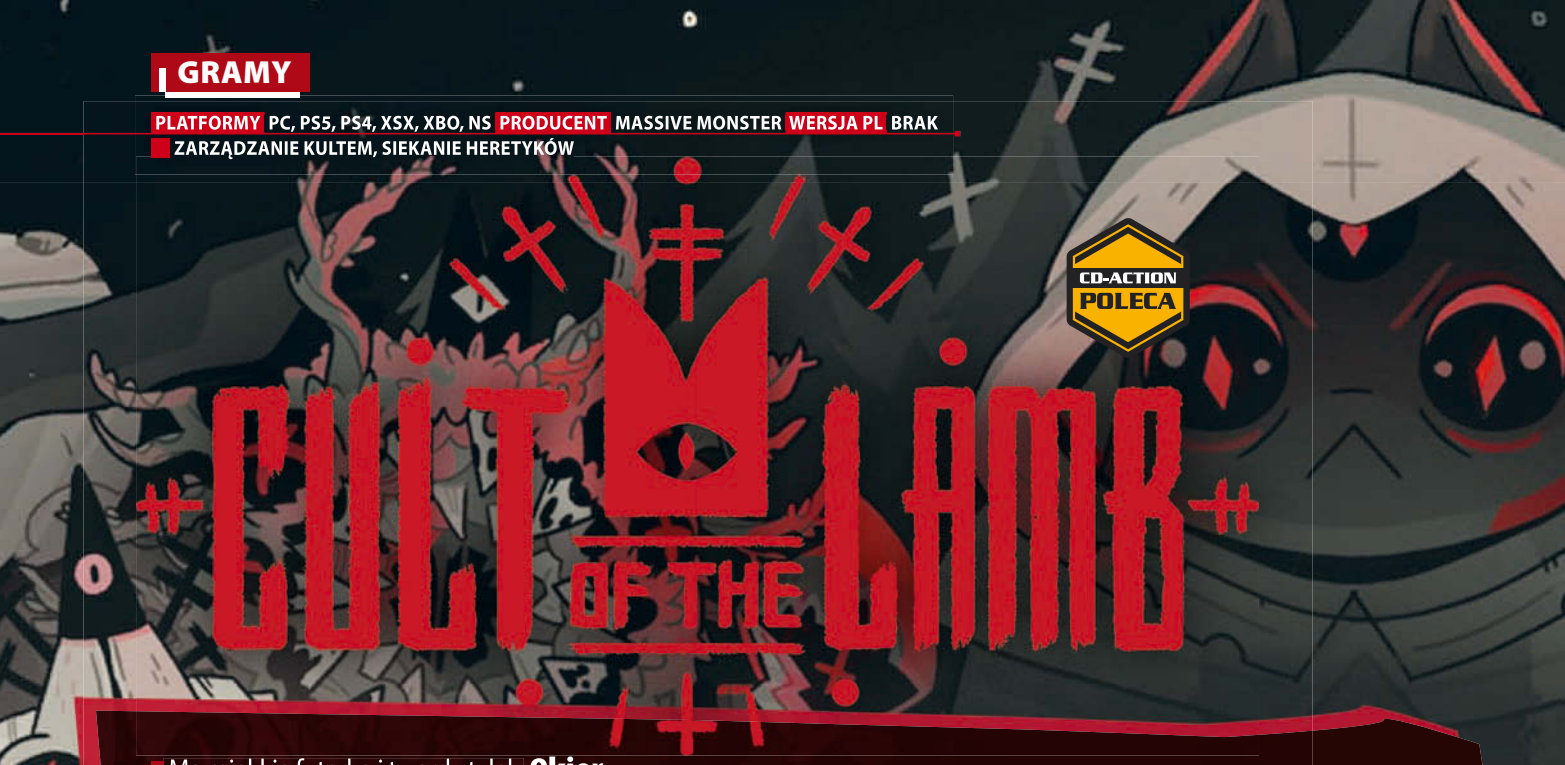
OKIEM DAELA

OCENA **9**

Nie wystarczy powiedzieć, że Two Point Campus dostarcza ogromu frajdy. Producenci wyciągnęli wnioski z pracy nad swoją poprzednią (skądinąd bardzo dobrą) grą i stworzyli coś, co zasługuje na dyplom magna cum laude.

Recenzję autorstwa DaeLa znajdziesz na cdaction.pl.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT MASSIVE MONSTER WERSJA PL BRAK
ZARZĄDZANIE KULTEM, SIEKANIE HERETYKÓW



CD-ACTION POLECA

Cult of the Lamb

Ma miękkie futerko i twardy tyłek: **9kier**

Mam założyć kult pradawnego bóstwa za cenę uratowania własnego życia? Panie, biorę tę ofertę bez mrugnięcia okiem, zrobiłabym to nawet za darmo!

Jestem wilkiem w owczej skórze i serdecznie współczuję członkom sekty, którą stworzyłam ku czci mrocznego boga. Nie ma tutaj miejsca na empatię. Buntownicy trafiają do więzienia, starsi członkowie u kresu życia zostają złożeni w ofierze, a do tego karmię wszystkich najgorszymi posiłkami z trawy (ale jestem też osobą dosypującą we Frostpunku trociny do żarcia...) i wrzucam ich ciała do naprędce wykopanych dziur. Czasami zostawiam wyznawców na kilka dni bez jedzenia i zajmuję się swoimi sprawami, nie przejmując się zbytnio tym, że w trakcie mojej nieobecności ktoś umarł, więc z powodu rozkładających się zwłok w osadzie rozprzestrzenia się choroba, a kultyści wymiotują jeden przez drugiego. Innym razem zarządzam rytualną głodówkę, tłumacząc to sprawami wiary, choć tak naprawdę spiżarnia po prostu świeci pustkami. Bez ogródek ograbiam zwłoki, niekiedy zapominam postawić dodatkowe łóżka, a **potencjalnym rekrutom każę czekać kilka nocy jak w okultystycznej wariacji na temat „Podziemnego kręgu”**. Jednocześnie utrzymuję lojalność na wysokim poziomie poprzez regularne czarne msze i zawsze mam kolejkę chętnych do dołączenia do kultu.

Okultyzm i mroczne rytuały zawinięte w kreskówkową grafikę.

Zrób się na bóstwo

Cult of the Lamb – trochę zabawa w rozbudowę zwierzęcego kultu, trochę hack'n'slash z siekaniem heretyków w proceduralnie generowanych lochach – złapało mnie w swoje sidła już w lipcu, kiedy miałam przyjemność zapoznać się z wczesną wersją. Do gry planowałam usiąść tylko na chwilę, żeby nie psuć sobie niespodzianki przed premierą, po czym nagle minęło pięć godzin, a ja z trudem zmusiłam się do oderwania od ekranu. To, co mam obecnie na liczniku – 30 godzin – jest wynikiem mocno naciągniętym przez demo oraz wymuszoną z powodu błędu bezczynność (patrz: ramka). **15-20 godzin w zupełności wystarczy, by zobaczyć wszystko, co Cult of the Lamb ma do zaoferowania.** Jeśli spodziewasz się od groma zawartości jak w Hadesie czy serii The Binding of Isaac, srodze się rozczarujesz. Rozwijać kult i ubijać innowierców możesz wprawdzie nawet po pokonaniu finałowego bossa, jednak w pewnym momencie – gdy wykonało się wszystkie zadania poboczne – nie ma już po co tego robić.

Pod tym względem Cult of the Lamb zdecydowanie bliżej do Boyfriend Dungeona, bo i tu, i tu **walki przeplatają się z innym, równie ważnym aspektem gry, a roguelite'owość zostaje zepchnięta na dalszy plan**. Losowość to dodatkowy smaczek – oczywiście miło, że każdorazowo napotykałam zmieniony rozkład pomieszczeń, ale nie jest to dla mnie podstawowa cecha produkcji. Choć główny cel zabawy stanowi pokonanie wszystkich biskupów, dla mnie najważniejsze było to, co działo się między wypadami. Interakcje z wyznawcami i dbanie o ich potrze-

Impreza integracyjna

W Cult of the Lamb zaimplementowano integrację z Twitchem pozwalającą w łatwy sposób dołączać do kultu chętnym widzom. Teraz ten mechanizm działa już poprawnie i wystarczy chwila, by wylosować i spersonalizować swojego wyznawcę. Świeżo po premierze było jednak fatalnie – każde kliknięcie oznaczało długie wczytywanie, a przyjęcie nowego rekruta potrafiło trwać nawet pół godziny.

Integracja z Twitchem pozwala nie tylko wpływać na grę poprzez okazjonalne głosowania (ułatwiające lub utrudniające zabawę), ale także stworzyć w bazie specjalny totem, pod którym widzowie mogą składać ofiary z punktów zebranych podczas oglądania. Kiedy pasek się wypełni, lider kultu otrzymuje losowe surowce. Żeby nie zepsuć sobie ekonomii, można to spersonalizować w ustawieniach rozszerzenia: wybrać koszt daniny, cooldown i maksymalną liczbę takich prezentów w czasie transmisji (od jednej osoby i ogólnie).

by, rozbudowywanie bazy, rozwijanie technologii czy odprawianie rytuałów. Wreszcie – zwiedzanie innych lokacji czy łowienie ryb. Krucjaty traktowałam przede wszystkim jako źródło zasobów potrzebnych w osadzie oraz środek do popychania fabuły.

Serdecznie pragnę zgonu

Głównym powodem okazał się chyba fakt, że na normalnym poziomie trudności potyczki nie stanowiły dla mnie żadnego wyzwania, a dopiero pod koniec zorientowałam się, iż mogę podnieść go w trakcie kampanii. Podczas prostych ekspedycji postać zawsze wyposażona jest w broń białą (taką jak miecz, sztylet czy, mój ulubiony, topór) i jeden dodatkowy sprzęt (np. coś dystansowego lub obszarowego). Moją ulubioną mechaniką w trakcie wypadów „za miasto" były zdobywane po drodze karty tarota (talenty ułatwiające rozgrywkę), jednak poza tym **walki w Cult of the Lamb to raczej bezmyślna siekanina**. Mnie to nie przeszkadzało, zwłaszcza po odblokowaniu broni z dodatkowymi efektami, lecz na pewno nie są to angażujące starcia z Hadesa. Jeśli masz doświadczenie z gatunkiem, bardzo zachęcam do rozpoczęcia kampanii na wysokim poziomie trudności – inaczej skończy się tak, że podobnie jak ja nie zaliczysz ani jednego zgonu.

Ekspedycjami trudno się zresztą nacieszyć, bo w bazie czekają wyznawcy, którzy bez swojego lidera nie tylko stopniowo tracą wiarę, ale także nie potrafią nawet ugotować podstawowego posiłku. **Czas płynie nieustannie, co premiuje szybkie działanie i eksplorowanie po łebkach.** Wielokrotnie miałam ochotę iść głębiej w loch, lecz gra informowała mnie, że ktoś umarł, a ja gnałam do bazy posprzątać zwłoki. Swoją drogą, przydałyby się małe modyfikacje interfejsu w czasie krucjat – tak, by pokazywał poziom wiary w bazie czy ikonki z zostawionym na później zdrowiem do wzięcia.

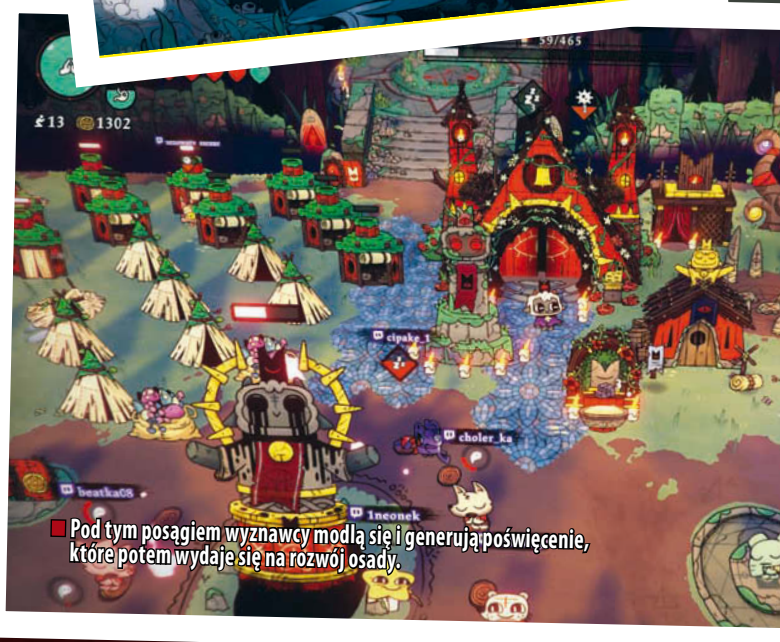
Słodkie bluźnierstwo

Bez dwóch zdań najlepszym aspektem Cult of the Lamb jest wszystko to, co dzieje się w osadzie i okolicy (aż szkoda, że między lochami a miejscem kultu nie ma ściślejszego związku). Wydarzenia w bazie to słodkie, superklimatyczne bluźnierstwo. Twórcy zaprojektowali dwa różne drzewka rozwoju (rozbudowane dla samego kultu i skromniejsze dla lidera) – niestety jak na mój gust, technologie odblokowuje się zbyt szybko – oraz możliwość wprowadzania, niczym we Frostpunku, nowych praw. Z jednej strony odprawiam mroczne, niejednokrotnie krwawe rytuały i codzienne msze, z drugiej błogosławię wyznawcom i pobieram od nich daniny, z trzeciej buduję latryny, konfesjonały i ołtarzyki, naprawiam łóżka czy zbieram plony z pola. **Trudno się od tego wszystkiego oderwać, bo wiecznie jest coś do roboty**, a jeśli akurat panuje posucha, zawsze można postawić jedną z dekoracji.

Zauważyłam też, że opowiadam o Cult of the Lamb dokładnie w ten sam sposób, co o Don't Starve, bo obie gry mają potencjał do tworzenia ciekawych historii. O tym, jak wyszłam za mąż za pewnego buntownika, a on nadal podburzał resztę kultu przeciwko mnie; o tym, jak niedługo po ślubie inny wyznawca poprosił, żebym w ramach żartu upichciła dla swego wybranka potrawę z kupy, a potem zrobiła to jeszcze raz; o tym, jak niechcący zamiast przygotować ciało do pochówku, przerobiłam je na mielonkę, po czym szybko nieboszczyka wskrzesiłam, żeby widz na Twitchu się nie zorientował. Będę mieć z dziełem studia Massive Monster mnóstwo ciepłych wspomnień, bo to trochę tak, jakby ktoś wszedł do mojej głowy i wyciągnął z niej grę.

Okultystyczna tematyka pięknie kontrastuje z humorem oraz kolorową, czarującą grafiką i aż przyjemnie patrzeć, jak lider kultu w ekstazie wygłasza czarne kazanie. Albo gdy wyznawcy o różnych kształtach i kolorach tańczą czy gromadzą zasoby. Albo kiedy ich pozbawione mięsa kości uderzają o posadzkę... Jeśli ktoś się źle zachowuje w moim towarzystwie, to sam sobie zasłużył na taki los! |CDA|

Szkoda, że dwie krainy są mało interesujące wizualnie.


Pod tym posągiem wyznawcy modlą się i generują poświęcenie, które potem wydaje się na rozwój osady.

OKIEM SZTYWNEGOPATYKA

OCENA **7+**

Niedomaga na polu rogalikowym, miewa rozterki natury technicznej i po pewnym czasie przestaje tak rajcować, ale kiedy jest u szczytu możliwości, Cult of the Lamb daje niesamowitą zabawę. Podlaną humorem czarnym niczym smoła, gęstym niczym zupa zrobiona z... kalafiorów.

Recenzję autorstwa SztywnegoPatyka znajdziesz na cdaction.pl.

Karty tarota to tymczasowe ułatwienia, np. zwiększone leczenie czy obrażenia.

8+

- + klimatyczny pomysł
- + angażujące zarządzanie bazą
- + dobrze zaprojektowany rozwój kultu i jego lidera
- + ładnie animowana i udźwiękowiona
- + przyjemne aktywności poboczne
- + można łowić ryby!
- + integracja z Twitchem

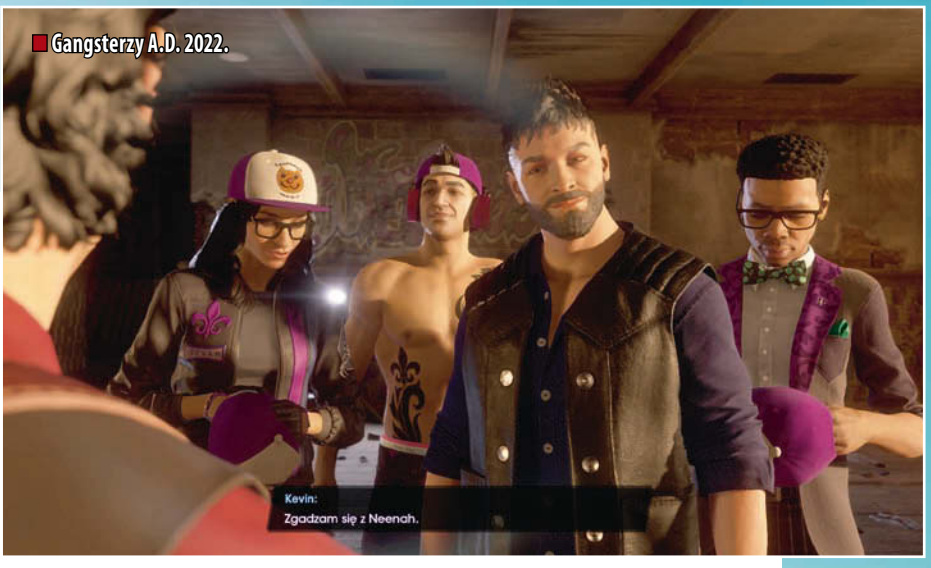
- – tryb normalny jest zbyt łatwy
- – brakuje ściślejszego związku pomiędzy różnymi aspektami gry
- – zbyt szybki rozwój
- – ciągle trzeba się śpieszyć
- – walka to prosta siekanka
- – niewystarczający interfejs

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT DEEP SILVER VOLITION WERSJA PL NAPISY
SANDBOX, HUMOR, GANGSTERZY, AKCJA

SAINTS ROW

Zachowywał się jak stary piernik: **Cursian**

Zdaje się, że zaczyna dopadać mnie ciężar zmiany pokoleniowej.



Gangsterzy A.D. 2022.

Kiedy byłem dzieciakiem, za „fajne" uważano skóry, długie kudły i heavy metal, względnie łysą glacę, spodnie z niskim krokiem i gangsta rap. To właśnie przypisywano wszelkiej maści bad boyom, a takimi chcieli się widzieć dorastający chłopcy(*). Dziś, gdy patrzę na obcisłe łaszki i elektroniczne gadżety bohaterów nowego Saints Row, wzdycham smętnie, żegnając w duchu dawne ideały. Oleg, Zimos, Johnny Gat to już przeszłość. Pytanie tylko, czy tzw. współczesna młodzież może zająć ich miejsce albo chociaż nie irytować człowieka, który ma na karku więcej niż 30 wiosen?

„Tfu, panie..."

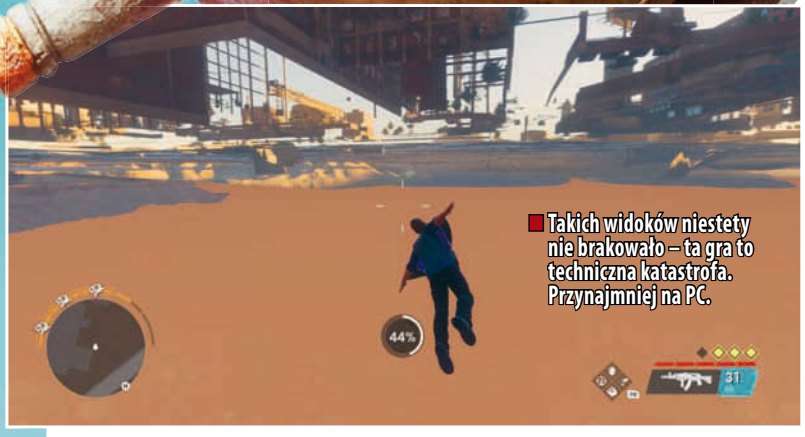
Prawdopodobnie tak, wszak są gusta i guściki i nie ma w tym absolutnie nic zdrożnego. Zacznijmy może jednak od tego, że idealnym Saints Row była dla mnie zawsze „trójka", która stanowiła świetną przeciwwagę dla ponurego GTA IV i tworzyła z nim wymarzony tandem. Kontynuacja poszła już zdecydowanie za daleko i niepotrzebnie wplotła do serii superbohaterskie elementy. Kiedy więc dowiedziałem się, że nowa odsłona wraca na ziemię, zacząłem szczerze się cieszyć... aż do momentu, gdy pokazano zwiastuny. Już pierwszy rzut oka na towarzyszy głównego bohatera wywołał we mnie niechęć, ale łudziłem się, że może nie będzie tak źle. **Kompania z Watch Dogs 2 też wydawała mi się na etapie zapowiedzi tragiczna, a okazała się... znośna. Ledwie, ale znośna. Tutaj już tak różowo nie jest.**

Nie wiem, może zaczynam się powoli zachowywać jak te dziadki, które obserwowały mnie kiedyś zza uniesionej firanki i mruczały coś w stylu „patrz, Halyna, musi szatanista jaki!", ale miałem ochotę pacnąć się w czoło za każdym razem, gdy nowe szefostwo Świętych wjeżdżało na ekran. Wiadomo, że poruszamy się w dużej mierze w sferze indywidualnych preferencji, jednak jak dla mnie koleś z muszką i w obcisłych, przykrótkich spodniach oraz jego rozebrany od pasa w górę kompan biegający w klapach to ostatnie osoby, jakie kojarzą mi się z gangsterami – nawet takimi potraktowanymi z przymrużeniem oka. Tym bardziej że w rozmowach również starają się być na siłę fajni i wyluzowani, co przynosi efekt odwrotny od zamierzonego. Zwyczajnie wszystkiego tutaj za dużo, przez co ma się wrażenie, że **ktoś stał z notesem w ręku, odhaczał najpopularniejsze pośród dzisiejszych dzieciaków trendy i kazał ładować je bez ładu i składu na ekran** w nadziei, że gra lepiej się dzięki temu sprzeda. W sumie nie zdziwiłbym się, gdyby naprawdę tak było.

„...ta dzisiejsza młodzież!"

Dla jasności: rozumiem, że świat się zmienia, gust odbiorców wraz z nim, twórcy zaś muszą robić wszystko, by za tym nadążyć. To naturalne, ja też nie chciałbym przecież kiedyś grać w tytuły z bohaterami szytymi pod preferencje moich rodziców. Problem w tym, że zamiast zatrzymać się na chwilę, pomyśleć i spróbować sprzedać tę „nowoczesność" w nieco mniej

Edytor jak zawsze jest na tyle rozbudowany, że każdy może pochwalić się własnym gustem. Lub jego brakiem.



Takich widoków niestety nie brakowało – ta gra to techniczna katastrofa. Przynajmniej na PC.

nachalny sposób, scenarzyści zrzucili wszystko z wywrotki na sam środek, strzepnęli ręce i zadowoleni z siebie poszli na kawę.

Całkiem też możliwe, że pod tym względem wszystko w Saints Row jest w jak najlepszym porządku i to mnie łapie przedwczesna starość, bo mój redakcyjny kolega, Wokulski, bawił się dobrze i bardzo sobie cenił sposób ukazania przyjacielskich relacji między członkami tutejszej ekipy. Szanuję jego opinię, ale podkreślam: mnie ten styl bardziej irytował, niż bawił. Zimos i reszta często sprawiali, że rechotałem – nawet jeśli tylko z powodu ich prostactwa i przerysowania – tutaj towarzyszyło mi co najwyżej dojmujące poczucie zażenowania. Dobra wieść jest taka, iż **główny bohater (lub bohaterka) wypada dużo lepiej**, a jego ironiczny humor i socjopatyczne zamiłowanie do przemocy sprawiają, że nietrudno dostrzec jego podobieństwo do wcześniejszych Bossów.

Ej, to było niezłe!

Starzeję się czy nie, nazrzędziłem się jak najprawdziwszy dziadyga, więc teraz dla odmiany coś pochwalę. Twórcy obiecywali, że mimo zmiany klimatu druga z najważniejszych cech serii zostanie zachowana, bo w grze nie zabraknie szalonych, dziwacznych i efektownych aż do przegięcia scen. Ku mojemu zaskoczeniu faktycznie tak się stało – przynajmniej do pewnego stopnia. Już na samym początku Boss pruje do wrogów, zwisając z futurystycznego myśliwca zahaczonego o skały za pomocą podpiętego stalową liną bojowego wozu piechoty. Kule świszczą, beczki eksplodują, a trup ściele się równie gęsto, co czerstwe żarciki. Główne misje to idealne środowisko dla kogoś, kto podobnie jak ja uwielbia kompletny absurd, choć niestety zabrakło czegoś na miarę słynnego meczu wrestlingowego z „trójki". Z aktywnościami pobocznymi bywa różnie, ale odpieranie ataków niezadowolonych z kiepskich recenzji restauratorów czy klasyczne wyłudzanie odszkodowań przez celowe rzucanie się pod koła dają radę. Niestety za każdym razem, gdy zaczynałem się dobrze bawić, wyskakiwał kolejny błąd i szybko sprowadzał mnie na ziemię.

Więcej o tym za chwilę, bo wcześniej trzeba wspomnieć, że **choć wciąż jest efektownie i „wysokooktanowo", jest też wyraźnie grzeczniej, jakby ktoś ze wszystkich sił starał się nikogo nie urazić**. Moją potrzebę okazjonalnego taplania się w chamstwie zaspokoiło na jakiś czas odświeżone Destroy All Humans! 2, więc mogę z tym żyć, ale trzeba »

(*) Dziewczęta być może też, trudno powiedzieć, bo kto by tam z nimi rozmawiał, mając 10 lat.

Werwy używa się do odpalania wspomnianych w tekście umiejętności.

wyraźnie zaznaczyć, że nikt nie okłada się tu już fioletowymi fallusami ani nie odgania od „dziwek trojańskich". Bohaterowie bluzgają jak dokerzy, więc mimo wszystko nie mamy do czynienia z teatrzykiem dla dzieci, jednak wygląda to troszkę tak, jakby „garniaki" zwietrzyły okazję i postanowiły poudawać punkowców. Na pierwszy rzut oka wszystko się niby zgadza, bo są irokezy i kolorowe ciuszki, ale jak się człowiek dokładnie przyjrzy, dostrzeże czubek wystającego z gaci kija skutecznie uniemożliwiającego pełne polecenie po bandzie. Podsumowując, kampania wypadła lepiej, niż sądziłem po zapowiedziach, ale gorzej niż w „trójce".

O, tutaj jest znajomo!

Saints Row nigdy nie słynęło ze szczególnie wyszukanej rozgrywki, z reguły traktowano ją jako coś, co po prostu trzeba przełknąć, by móc cieszyć się osobliwym klimatem. Pod tym względem kompletnie nic się nie zmieniło – to wciąż **prosty, koślawy i niezbyt wymagający akcyjniak, co nie znaczy, że nie można z niego czerpać pewnej przyjemności**. Przeciętna walka polega na bieganiu po otwartym terenie i pruciu do licznych, ale słabych stad wrogich gangsterów. Najpraktyczniej robić to za pomocą standardowych pukawek w rodzaju karabinów szturmowych czy rewolwerów, najzabawniej – używając bardziej odjechanych wynalazków, jak choćby przylepnych, napędzanych rakietowo piłek do futbolu amerykańskiego. Wszystko po staremu, można by rzec, lecz pojawiło się też kilka nowości, a najważniejszą z nich jest napełniany poprzez zabójstwa pasek finiszera, dzięki któremu można z miejsca wyeliminować wybranego gagatka i przy okazji zregenerować zdrowie, oglądając za karę przydługą animację.

Przebudowano też system rozwoju postaci. Osiąganie kolejnych poziomów automatycznie odblokowuje nowe umiejętności, w tym te aktywne, jak dopalony karabin snajperski, odporność na obalenia czy chwilowy wzrost obrażeń zadawanych w walce wręcz. Średnio to wszystko przydatne, prawdę rzekłszy, dlatego najczęściej korzystałem ze starego, dobrego rzutu granatem. Do tego dochodzą także pasywne talenty zdobywane za rozmaite wyzwania w rodzaju mijania cudzych samochodów o włos od zderzenia.

Jak jedziesz, baranie?!

Santo Ileso, które zastąpiło Steelport, nie jest może największym miastem w historii gier, lecz nawtykano w nim tyle rozmaitych aktywności, że bez problemu pomnoży się te 10-12 godzin potrzebnych na ukończenie kampanii przez dwa albo i trzy. Ja mam już serdecznie dość zbierania przeróżnych śmieci i odbębniania powtarzalnych czynności, ale jeśli kogoś przypili, raczej nie będzie chciał pokonywać okolicy na piechotę. Teoretycznie można użyć wingsuita czy śmigłowca, ale że nieczęsto pojawia się ku temu okazja, z reguły kończy się na furach, a te... cóż.

Nikt nie spodziewał się chyba, że Volition nauczy się wreszcie, jak zrobić sensowny model jazdy, ale mam wrażenie, że tym razem twórcy przeszli samych siebie. **Zdecydowaną większość pojazdów prowadzi się z lekkością godną szafy opancerzonej**, a próba zmuszenia ich do skrętu przypomina nakłanianie introwertyka do wybrania się na imprezę – niby można, ale nawet jeśli się uda, efekt jest godny pożałowania. Bywają chlubne wyjątki, jasne, pomaga też usprawnienie silnika w warsztacie tuningowym, ale w normalnych warunkach jedyna sensowna metoda brania zakrętów to korzystanie z klawisza driftu. Taki styl, powiecie. Okej, jest to argument, ale zerowego poczucia pędu już w ten sposób wytłumaczyć się nie da. Choćby bohater mknął sportowym autem, ile fabryka dała, ma się wrażenie, że pojazd ledwie się wlecze, co dość skutecznie zabija radość z pościgów. Jeszcze gorsza jest kulejąca fizyka, a zwłaszcza kompletnie położone odwzorowanie ciężaru poszczególnych obiektów. Woda z rozbitego hydrantu podrywa samochód na kilka metrów w górę, ciągnięte na lince holowniczej auta (nawet te ciężkie, jak kamper) zachowują się zaś w sposób kompletnie nieprzewidywalny i trzęsą się jak polityk przed podpięciem do wykrywacza kłamstw.

No to może chociaż motocykle?

Jako platoniczny fan jednośladów jak najszybciej przygruchałem sobie porządną maszynę i u zaprzyjaźnionego mechanika przerobiłem ją wedle

OKIEM SIEKIERY

OCENA **5+**

Nowe Saints Row nie jest złe. Jest raczej pospolite i boleśnie nijakie. Zabawa okazuje się niezła, ale powtarzalna i schematyczna. Miasto rozległe, ale nieciekawe. Chaos wciąż spory, ale trzymany na krótkiej smyczy, pod stałą kontrolą. Charakterny cykl zamienił się w sandboksa jakich wiele.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

Ci tutaj to radykalni postkapitaliści, ale są też typowe mięśniaki oraz ktoś w rodzaju futurystycznych jankesów.

gustu. Owszem, motocykl wyglądał nieźle, ale prowadziło się go fatalnie. Pomijam szczegóły w rodzaju skokowej animacji kręcenia kierownicą, bo to najmniejszy problem. Raz z nudów postanowiłem zrobić backflipa, spóźniłem i powinienem był wyrżnąć plecami w grunt, ale gra magicznie postawiła mnie w ostatniej chwili na kołach, choć szans na „prawdziwe" dokończenie obrotu w żadnym razie nie miałem. Może to po prostu motocykl z „Renegata" był, bo spychałem nim z drogi SUV-y.

Ostatnią łopatę ziemi na trumnę rzuciły beznadziejne, płaskie odgłosy silników. Wszelkich. Kiedy wsiadam na stalowego rumaka albo do muscle cara, chcę niemal ogłuchnąć od tego cudownego warkotu, a nie znosić ledwie słyszalny, wątły szum, by nie rzec: pierdzenie. Tak się zwyczajnie nie godzi, nawet jeśli większość graczy zdecyduje się na radio. Co do tego ostatniego, szału nie ma, ale każdy znajdzie pewnie dla siebie coś przyzwoitego: od rocka i metalu, przez country, rap i muzykę poważną, aż po elektronikę. Cóż, kawałków Dio nie znalazłem, ale „Zombie Apocalypse" autorstwa Accept czy „Cloud Connected" w wykonaniu In Flames też oblecą.

Co tu się...

Nowe Saints Row zaliczyło solidną obsuwę, ale i tak trafiło na rynek zdecydowanie za wcześnie. **Kiedy ją testowałem, wersja pecetowa była w niedopuszczalnym stanie i wprost tonęła w błędach.** Z oczywistych względów nie mogę przewidzieć, jak wiele z nich dotrwało do chwili, gdy to czytacie, jednak co się naklątem, to moje. Miałem się popastwić nad powszechnymi babolami graficznymi w rodzaju nagłego pojawiania się ozdobników i cieni w niedużej odległości od bohatera, znikającymi korkami ulicznymi albo stapiającymi się ze sobą obiektami, ale to pryszcz przy wadliwie działających misjach.

> Znikł specyficzny humor, pozostała koślawa rozgrywka.

Przykładowo kiedy docierałem na wyznaczone miejsce w jednym z zadań lojalnościowych, nie działo się zupełnie nic, bo skrypt z jakiegoś powodu nie zaskakiwał, zmuszając mnie do rozpoczęcia od nowa. Sytuacja powtórzyła się dwukrotnie, a na koniec gra wywaliła się do pulpitu, do reszty psując mi dzień. Tyle dobrze, że po ponownym odpaleniu wreszcie wszystko poszło zgodnie z planem... tylko po to, by kilka godzin później nie zaliczyła mi się aktywność dodatkowa, choć wykończyłem wymaganych wrogów. Mało? Co powiecie na zniknięcie samochodów podczas tradycyjnej minigry z wymuszaniem ubezpieczenia albo regularne zacięcia przy wczytywaniu miasta po misjach? Mógłbym takie wtopy wymieniać bez końca, a to jeszcze nie wszystkie problemy.

Sztuczna inteligencja potrafi zupełnie oszaleć, zwłaszcza jeśli gracz postanowi zrobić coś nieoczywistego. Pewnego razu nakazano mi odholować kamper pełen narkotyków, z czego oczywiście nie byli zadowoleni konkurencyjni gangsterzy. Zamiast męczyć się ze spychaniem ich z drogi i ryzykować, że ładunek zostanie zniszczony, zatrzymałem się, wysiadłem z fury i postanowiłem ich wystrzelać. Przyznam, że trochę się zdziwiłem, gdy grzecznie zatrzymali swoje pojazdy i bez stawiania jakiegokolwiek oporu dali się zlikwidować. Miło z ich strony. Inni geniusze – choć rzadko, trzeba przyznać – potrafili nagle znieruchomieć na polu bitwy i beztrosko przyglądać się, jak ich towarzysze po kolei udają się do cyfrowego nieba. Uaktywniali się dopiero, gdy sami dostawali kulkę.

Kurtyna. Oklasków nie będzie

Jak to mówią, „niby człowiek wiedział, a jednak się łudził". Naprawdę lubię tę serię i jestem jej w stanie wiele wybaczyć, ale problem w tym, że **Volition nie tylko spiłowało Świętym charakterystyczny „niegrzeczny" pazur, ale jeszcze kompletnie schrzaniło całą resztę**. Nie wiem, czy winny był pośpiech, czy brak środków, ale tak zabugowanego tytułu nie widziałem już dawno, a w obecnych czasach to jednak coś znaczy. Za parę lat można wyłowić z koszyka z przecenami, bo projekty głównych misji dają radę, jednak w tej chwili odradzam. Niech to najpierw naprawią. |CDA|

5

+ główne misje nie są takie złe, ale daleko im do szaleństw z „trójki"
- na siłę ugrzeczniona i pozbawiona bezczelnego humoru
- irytujący kumple bohatera
- rozgrywka tak samo koślawa, jak zawsze, a może i gorsza
- okropny stan techniczny (przynajmniej na PC)

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS, IOS PRODUCENT STATE OF PLAY WERSJA PL BRAK
NARRACYJNA, ZIMNA WOJNA, PRZYGODOWA

Nie wie już, co jest fałszem, a co prawdą: **SztywnyPatyk**

„Jakże szczęśliwi niewinni i bez skazy
Zapomniany świat ludzi zapomnianych
Nieśmiertelny czystego umysłu blask
Modlitwy wysłuchane, życzeń brak"(*).

SOUTH OF THE CIRCLE

Wszyscy ot tak zostawili sprzęt. Jakby się... spieszyli?

W kokpicie, obok nieprzytomnego pilota, budzi się młody mężczyzna. Wokoło szaleje zamieć, taka, iż nie sposób się zorientować w terenie. Chłopakowi udaje się ocucić doświadczonego kolegę, ale że ten złamał w wypadku nogę, spękany młodziak musi wziąć sprawy we własne ręce – pójść do brytyjskiej wieży nadawczej, której czerwone światło migocze w oddali, by pośrodku niczego znaleźć cokolwiek.

Wyrusza więc w głąb śnieżycy. Brnie i brnie, wyprawa zdaje się nie mieć końca, nadzieja na pomoc gaśnie co minutę, śnieg parzy jak ogień, aż wreszcie z wszechobecnej bieli wyłania się... stacja kolejowa. Czerwona lampa jest teraz elementem sygnalizatora stojącego przy torach. Jest wiosna. Chłopak – ubrany w garnitur – jeszcze nie wie, że wsiadając do pociągu, wprawi w ruch ciąg zdarzeń, którego finał wytyczy walka o życie na krańcu świata.

Emocje na wyciągnięcie dłoni

Formalnie rzecz biorąc, to recenzja spóźniona o prawie dwa lata. South of the Circle wyszło w październiku 2020 na Apple Arcade i chyba z czasem zorientowano się, że przez fakt wydania gry tylko na iOS-ie niewiele osób wie o jej istnieniu. (Ba, wyszukując informacje o tej produkcji, byłom bardzo zdziwiono, dlaczego na YouTubie od przeszło roku wisi zapis całej rozgrywki, skoro ogrywam wersję przedpremierową). 11 bit studios wzięło projekt pod swoje skrzydła i wykorzystało zasoby na przeniesienie tytułu na konsole i pecety, aby wszyscy mogli zobaczyć, jak dużo da się wycisnąć z ograniczeń przyjętej przez siebie konwencji.

> Umie trafić potężnym sierpowym w brzuch, gdy się tego nie spodziewasz.

South of the Circle to gra, która opiera się na narracji. Tyle. Nie robi się w niej nic poza chodzeniem, okazjonalnym braniem udziału w QTE oraz wprawianiem w ruch dziwacznego systemu dialogów. Ten zaś nie polega na wybieraniu zdań, a... emocji: troski, paniki, asertywności, optymizmu i nieśmiałości (każdą z nich reprezentuje inna ikonka). Jeśli żadnej nie wskażemy, główny bohater podejmie decyzję za nas, co jeszcze bardziej zbliża grę do interaktywnego filmu.

Najważniejsza decyzja w całej grze: słodzisz czy nie?

Kciuk na chmurę

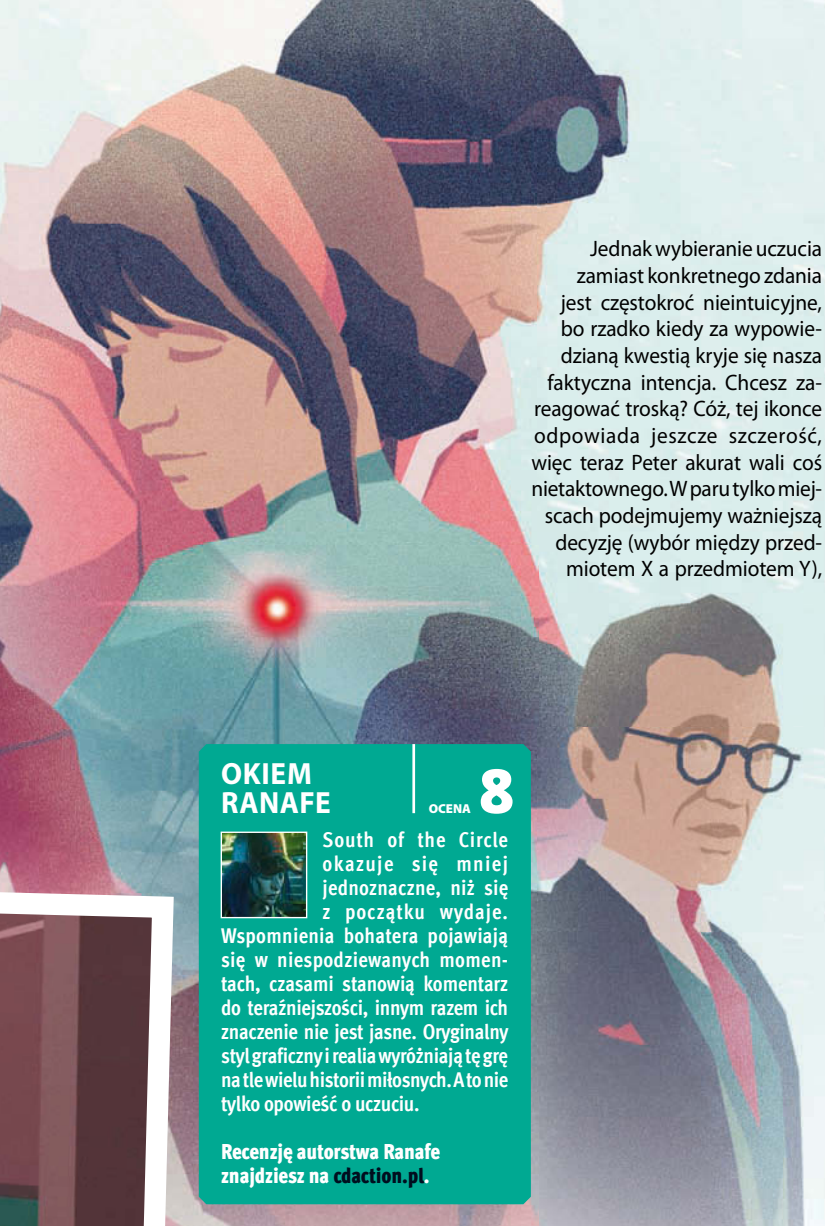
Skoro gry w tym za grosz, to czego dotyczy narracja? Spękany młodziak to Peter, wykładowca na Cambridge, który od dłuższego czasu siedzi nad pracą doktorską o... chmurach. Spędza na tym każdą możliwą chwilę i nie myśli o niczym innym (chodzi z głową w chmurach, można spokojnie rzec). Pech chce, że akcja South of the Circle rozgrywa się w okresie, kiedy słowo „chmura" kojarzyło się również z czymś mniej przyjemnym – zagrożeniem nuklearnym.

W tle grzmi echo zimnej wojny, w radiu trąbią o próbach podpisania Układu Antarktycznego, a na uniwersytecie szanowani profesorowie za przejaw komunizmu uważają protestowanie przeciwko zatrzymaniu przez Wielką Brytanię atomówek. W wolnych chwilach lekceważą też wkład kobiet w naukę, bo po co angażować w akademickie zadania „sekretarkę" – w końcu nie wypada, by na poważnej pracy żeńskie nazwisko widniało obok męskiego. A jakby wątków było mało, jesteśmy również świadkami narodzin pewnej relacji.

Jack i Barbra

We wspomnianym już pociągu Peter spotkał Clarę. Podobnie jak on wykłada na Cambridge i także jest podjarana nauką. Nie mamy problemu ze zrozumieniem strachów i motywacji obojga ciapciaków, chociaż **gra absolutnie się nie spieszy z pleceniem intrygi pomimo tego, że trwa ledwie trzy godziny**. Stopniowo rodzi się między bohaterami porozumienie – objawiające się w stawianiu umiłowania nauki nad jakimiś wydumanymi ideałami – by ostatecznie pierwszy pocałunek stał się

(*) Fragment „Listu Heloizy do Abelarda" Alexandra Pope'a wykorzystany w filmie „Zakochany bez pamięci".



jedynie kwestią czasu. Chcę, by byli razem. By osiągnęli sukces. Jednocześnie wiem, że ta historia skończy się na brnięciu w zaspach, więc pozostaje mi tylko patrzeć, jak tragedia rozgrywa się na moich oczach.

Akcja toczy się dwutorowo – podzielona na poszukiwanie pomocy oraz zmagania w pisaniu pracy i użeranie się z zagęszczającą się atmosferą w kraju – co tylko potęguje oczekiwanie, zastanawianie się, analizowanie, co, do jasnej cholery, sprawiło, że ta brytyjska pierdoła wylądowała w środku śnieżycy. **Historię, dialogi i relacje tak znakomicie skonstruowano i zagrano, że nie mam problemu z wyobrażeniem ich sobie w formie filmu**... gdyby nie to, że sporo by na tym straciły. W kinie jesteśmy świadkami wydarzeń prezentowanych na ekranie. W grze bierzemy w nich udział, czujemy się za nie współodpowiedzialni. Bez tej interaktywności South of the Circle nie sprzedałoby takiej emocjonalnej kosy w żebra.

Jednak wybieranie uczucia zamiast konkretnego zdania jest częstokroć nieintuicyjne, bo rzadko kiedy za wypowiedzianą kwestią kryje się nasza faktyczna intencja. Chcesz zareagować troską? Cóż, tej ikonce odpowiada jeszcze szczerość, więc teraz Peter akurat wali coś nietaktownego. W paru tylko miejscach podejmujemy ważniejszą decyzję (wybór między przedmiotem X a przedmiotem Y), ale zdaje się to jedynie wydmuszką, która ma zamaskować brak wpływu na świat gry. Po pierwszych minutach spodziewam się więc mozolnej przeprawy... ale trzy godziny później z przejęciem oglądam napisy końcowe. I jestem w totalnej rozsypce.

Zakochany bez pamięci

I teraz nadszedł ten magiczny moment, od którego niczym linoskoczek zacznę niebezpiecznie balansować na granicy zdradzenia czegoś, co mogłoby popsuć wam niespodziankę. Ujmę to tak: South of the Circle **umie solidnie zaskoczyć wykorzystaniem tego, że przy z góry narzuconej historii nie mamy na nią większego wpływu**. Twórcy biorą to na klatę i są z tego dumni.

State of Play oparło swoje dziełko całym sercem, myślą, mową, uczynkiem i wykonaniem na mniej lub bardziej poukładanym przełączaniu się między teraźniejszością a przeszłością. To skaczemy tu, to tam, to tem. Stopniowo ciut jaśniejsze staje się, że **migawki z dawnych czasów to nie tyle element narracji, ile również wgląd w szwankującą pamięć Petera**, która pod wpływem zimna, stresu i zmęczenia organizmu mimowolnie wraca do tych lepszych chwil. On sam zastanawia się, jakim cudem tu trafił, czy mógł coś zmienić i co uczyniło go tym, kim jest obecnie. Skory do przemocy ojciec? Presja otoczenia? Nieśmiałość lub ambicja? Niektóre retrospekcje zaczynają się powtarzać, inne się mieszają i trudno całkowicie uwierzyć, że tak, Peterze, właśnie to powiedziałeś, nie mylisz się.

Makarena

Premiera w 2020 premierą w 2020, ale kopia recenzencka i tak okazała się niedopracowana technicznie. Twórcy idą w minimalistyczny styl i „szarpaną" animację... jednocześnie celując w 60 fps-ów. Postacie i obiekty są więc animowane w niskiej liczbie klatek, lecz kamera rusza się zbyt płynnie, powodując dysonans.

Ale to pół biedy. **Gorzej, że same animacje są sztywne i częstokroć się gliczują**: to dłonie przenikają przez trzymane obiekty, to czajnik zamiast spaść na podłogę, wtapia się w nią, to szkielet jednej postaci dostaje bzika i jej ręce nienaturalnie się krzyżują. Przedmioty doczytują się pół metra przed bohaterem, zmiana lokacji powoduje mikroprzerwę w trakcie przejścia do niej. Przy grze tak skupionej na narracji podobne błędy wybijają z immersji.

A szkoda, bo **South of the Circle stanowi ciekawy eksperyment – nie tylko bawi się narracyjnymi schematami, ale też opowiada pełnoprawną historię**. O postaciach, które się rozumie. O temacie, od którego gibią się nogi. Zdolną trafić cię prawym sierpowym w brzuch, gdy najmniej się tego spodziewasz. A samego finału nie zapomnę nigdy. |CDA|

OKIEM RANAFE

OCENA **8**

South of the Circle okazuje się mniej jednoznaczne, niż się z początku wydaje. Wspomnienia bohatera pojawiają się w niespodziewanych momentach, czasami stanowią komentarz do teraźniejszości, innym razem ich znaczenie nie jest jasne. Oryginalny styl graficzny i realia wyróżniają tę grę na tle wielu historii miłosnych. A to nie tylko opowieść o uczuciu.

Recenzję autorstwa Ranafe znajdziesz na cdaction.pl.

Co i rusz przewija się temat protestów przeciwko zachowaniu atomówek przez rząd Wielkiej Brytanii.

7+

+ kapitalna fabuła
+ świetnie napisane postacie
+ styl jak z komiksów
+ potrafi przyfasolić emocjonalnie
+ bystrze bawi się schematami gatunku

− gliczujące się animacje
− przenikające się obiekty
− elementy otoczenia niemrawo się wczytują

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT BLACK FOREST GAMES WERSJA PL NAPISY
AKCJA, KOSMICI, REMAKE

DESTROY ALL HUMANS! 2 REPROBED

Jeśli „trójka" powstanie, to „pas" powie: **Eugeniusz Siekiera**

Crypto powraca, by siać zamęt wśród Ziemian, kraść ich tożsamość, czytać im w myślach i wyrywać mózgi. Albo zwyczajnie ich smażyć, miażdżyć i spalać na popiół, bo choć to misja uciążliwa, ma banalne założenia – zniszczyć wszystkich ludzi!

Mamy 1969 rok, a opowieść kontynuuje wątki rozpoczęte w pierwszej części gry (10 lat wcześniej rząd USA zatuszował inwazję Obcych zwanych Furonami). Wskakujemy w skórę znanego z „jedynki" ufola Crypto, który zasiadł na fotelu prezydenta Stanów Zjednoczonych dzięki niezwykłej pozaziemskiej technologii i swoim psionicznym mocom.

„Comedy" nie bardzo „gold"

Od samego początku wszystkiemu bacznie przygląda się Związek Radziecki, a że zaistniałe wydarzenia są nie w smak moskiewskim aparatczykom, Rosjanie decydują się dołączyć do gry. Na początku niszczą znajdujący się na orbicie statek matkę naszego kosmity, a do Stanów wysyłają armię agentów KGB, którzy urządzają na niego polowanie. Ciało zarządzającego całą inwazją Poksa zostaje rozerwane w oślepiającej eksplozji, ale ufolowi udaje się przesłać kopię swojego umysłu do komputera, więc w wydaniu holograficznym nadal zarządza misją i jeździ po Crypto, czepiając się jego niesubordynacji, porywczości i masy innych zalet.

Zaczynamy w Bay City, mieście inspirowanym San Francisco (z obowiązkowym mostem Golden Gate i wyspą Alcatraz pośrodku zatoki), gdzie oprócz wspomnianych agentów spotkamy m.in. wiecznie naćpanych hipisów. Crypto gardzi nimi w równym w stopniu, jak każdą inną grupą społeczną, podkreślając co krok, jak wielka przepaść dzieli rozwiniętą rasę Furonów i stado małp zwanych potocznie ludźmi. Amerykanie są bezdennie głupi i naiwni, Brytyjczycy zbyt... brytyjscy i zmanierowani, a Rosjanie to butne wąsate ćwoki, które mają dwie pasje: knucie spisków i żłopanie wódki wiadrami. **Dostaje się wszystkim, a scenarzyści ponownie nie przepuszczają żadnej okazji, by cisnąć po stereotypach.**

Remake kompletny, stworzony na bazie materiału źródłowego z 2006 roku.

Obie odsłony Destroy All Humans! to jednocześnie hołd i oczywiste nawiązanie do szmirowatego kina klasy B traktującego o najazdach obcej cywilizacji. Jeśli ktoś lubi klimaty rodem z filmów pokroju „Marsjanie atakują!", to jest szansa, że gra od czasu do czasu go rozbawi. Ale spokojna głowa, atak przepukliny ze śmiechu raczej nikomu

Jeśli widzisz most Golden Gate i wyspę Alcatraz, to znak, że jesteś w San Francisco. Nawet jeśli nazwali je dla niepoznaki Bay City.

Agenci KGB włażą nam pod celownik od pierwszej sceny.

Tower Bridge i mgła? To musi być Londyn.

nie grozi. Sam **lubię parodię i satyrę, nawet dość grubo ciosaną, tej jednak z rzadka udawało się trafiać ciętymi dowcipami w sam środek tarczy**. Może to kwestia zmęczenia materiału, ale odniosłem wrażenie, że część pierwsza była w tej materii nie tylko świeższa, ale i zabawniejsza.

Tournée po planecie Ziemia

Z czasem akcja przenosi się z kraju Wuja Sama na Stary Kontynent, i dalej na wschód, do Japonii oraz Związku Radzieckiego, a sam finał rozgrywa się poza Ziemią. W sumie mamy do dyspozycji pięć dużych map ochrzczonych fikcyjnymi nazwami, ale zdradzających inspiracje realnymi miejscami. Dla przykładu: zatopiony we mgle Albion to oczywiście odpowiednik Londynu z wyróżniającym się budynkiem parlamentu i Hyde Parkiem, z kolei Takoshima z monumentalną górą Fudżi w tle oraz świątyniami otoczonymi drzewami kwitnącej wiśni w naturalny sposób kojarzy się z Tokio.

Fabuła poprzedniej części kurczowo trzymała się Stanów, cieszy więc, że nowa kampania poszła dalej – gra zyskała na tych wojażach, bo mapy w „dwójce" są nie tylko ładniejsze, ale i bardziej zróżnicowane. **Nie zmienił się za to szkielet rozgrywki, który w zgodzie z maksymą udanego sequela serwuje to samo, lecz w większych dawkach.** Na kampanię fabularną składa się szereg misji oferujących sporą dozę swobody z uwagi na otwarty charakter dostępnych poziomów. Każdy z nich jest minisandboksem pozwalającym twórczo podchodzić do stawianych przed nami wyzwań.

Bliźniaczo podobna okazała się również struktura kolejnych zadań. W każdym otrzymujemy cele nadrzędne i dodatkowe. Wśród tych drugich dominują rozmaite zalecenia, np. „nie daj się trafić" lub „wykończ przeciwnika w ściśle określony sposób", ale oczywiście to tylko opcjonalne utrudnienia, które można całkowicie zignorować, chyba że zależy nam na ocenach przyznawanych w ramach podsumowania. Po zaliczeniu wszystkich misji na danym obszarze fabuła rusza z kopyta, prowadząc w inną

Powtórne przyjście

Remake pierwszej części zasłynął kosmicznie wielką edycją kolekcjonerską. Znalazły się w niej m.in. totalnie niepraktyczny plecak i 60-centymetrowa figurka Crypto, a także kilka pomniejszych gadżetów. W przypadku nowej odsłony też nie zabrakło limitowanego wydania XXXL. Czym może się pochwalić Destroy All Humans! 2: Reprobed Second Coming Edition poza wyjątkowo długim tytułem? Figurką głównego bohatera, a jakże, na dodatek jeszcze większą, bo wysoką na 70 cm. Do tego dorzucono drugą, znacznie mniejszą figurkę innej postaci z gry, artbook w twardej oprawie, metalową tabliczkę z wytłoczonym wizerunkiem przywódcy kultu Crypto, ścieżkę dźwiękową na płycie CD (ach, słodki oldskul) i kilka cyfrowych fantów. Jeśli macie za dużo kasy i nadmiar przestrzeni w mieszkaniu, zastaw może być wasz za marne 1700 złotych.

Ufol strojniś

Jeśli znudzi nam się domyślny wygląd Crypto, komora klonowania (czyli po prostu odpowiednia zakładka w menu) pozwala przywdziać jedną z kilkudziesięciu fantazyjnych skórek. Zmienić możemy również design latającego spodka. Fajnie, choć to oczywiście czysta kosmetyka, która w żaden sposób nie wpływa na umiejętności oraz zdolność bojową.

część globu, a tam zabawa zaczyna się od nowa. Nic nie stoi na przeszkodzie, by po czasie wrócić do zaliczonych już zadań bądź wyczyścić mapę ze znajdziek i zająć się misjami dodatkowymi, choć te są raczej niewartą uwagi drobnicą.

Narzędzia pracy

Szeroki wachlarz spluw i umiejętności niejako definiuje samą rozgrywkę, przez co wśród dostępnych atrakcji nie brakuje zróżnicowania. **DAH!2 to w pierwszej kolejności strzelanka**, więc na sianiu destrukcji mija nam lwia część zabawy. Nie zawsze jednak zaczynamy od wduszenia spustu; nierzadko trzeba działać subtelniej, zinfiltrować wraże szeregi i dostać się do zakazanej strefy bez wzbudzania podejrzeń.

Tu w sukurs idzie pula dostępnych talentów psionicznych. Crypto może skanować mózgi, by odczytywać cudze myśli, co bywa źródłem cennych informacji (oraz komicznych przemyśleń miejscowej ludności). Potrafi także przejąć kontrolę nad dowolną osobą – musi jedynie pamiętać, że ciała szybko się „zużywają", oraz uważać, by nie zostać przyłapanym na tym niecnym postępku. Co jeszcze? Zamglenie umysłów pozwala otumaniać wrogów grupowo, fala hipnozy zmusi nieszczęśnika, by za nami ślepo podążał, bądź wykasuje mu pamięć krótkotrwałą (przydaje się, gdy jakiś nadgorliwiec chce wezwać służby), z kolei za sprawą psychokinezy nawet największego kozaka podniesiemy jak szmacianą lalkę.

Równie bogaty jest zbiór środków przymusu bezpośredniego. Miotacz prądu smażący błyskawicami, dezintegrator spalający na popiół czy kuriozalna sonda analna wyrywająca mózg przez zadek delikwenta to zabawki znane z pierwszej odsłony, a na „klasykach" wybór się nie kończy. Wśród nowości znajdziemy chociażby gogle wolnej miłości zmuszające ludzi do szalonego tańca. Część wyposażenia, jak miotacz

Zniszcz gigantyczne matrioszki. Misje dzielą się na głupie i bardzo głupie.

Pecetowy port Ghost of Tsushima jest jakiś dziwny.

Latający spodek potrafi obracać w perzynę nawet największe budynki.

prądu czy tarcze ochronne, automatycznie uzupełnia utraconą energię, często jednak konieczne jest zebranie amunicji do pozostałych spluw, a wtedy z pomocą przychodzi umiejętność transmogryfikacji, która przerobi na pociski przedmioty z najbliższego otoczenia (np. ławki, skrzynie czy kosze na śmieci). Pomysłowe.

Za sterami latającego spodka mamy jeszcze większą siłę rażenia, możemy np. burzyć budynki potężnym promieniem śmierci, podnosić rozmaite obiekty i ciskać nimi, wywoływać grawitacyjne anomalie, a nawet odbijać wycelowane w nas rakiety. Wszystkie te narzędzia zagłady zwyczajowo da się rozwijać, by siać jeszcze większe zgorszenie i chaos. Zresztą ten ostatni upiornie często wkrada się do rozgrywki; AI przeciwników nie jest zbyt lotna, braki w inteligencji wrogów próbuje się tu uzupełnić nawałem mięcha armatniego.

Nowe szaty nie wystarczyły, by tchnąć ożywczego ducha w przestarzały gameplay.

Szkolne cztery z minusem

Podobnie jak wydana dwa lata temu „jedynka", DAH!2 to remake kompletny, stworzony na bazie materiału źródłowego z 2006 roku. Gra wykorzystuje oryginalną fabułę i scenariusze misji, ale w każdym aspekcie została znacznie uwspółcześniona. **Poprawiono m.in. interfejs i sterowanie, choć oczywiście elementem najbardziej rzucającym się w oczy jest oprawa graficzna.** Niepoważny styl, w którym odmalowano świat gry, może się podobać. Całość ponownie została utrzymana w kreskówkowym tonie zgodnym z pierwowzorem, ale zyskała na szczegółowości. Kolorystyka jest żywa, a modele karykaturalne i przerysowane, przez co przerywniki na silniku gry kojarzyć się mogą z wysokobudżetowymi animacjami ze srebrnego ekranu.

Nic jednak nie usprawiedliwia gwałtownych spadków płynności. Sprzęt, który dobrze sobie radził ze znacznie bardziej wymagającymi produkcjami, w tym przypadku wielokrotnie łapał zadyszkę, szczególnie w trakcie najbardziej dynamicznych scen albo podczas urządzania demolki z pokładu latającego spodka. Drażniły również tekstury doczytujące się na moich oczach, ale to już raczej smutna przypadłość Unreal Engine'u 4 (i w zasadzie każdej poprzedniej wersji tego silnika).

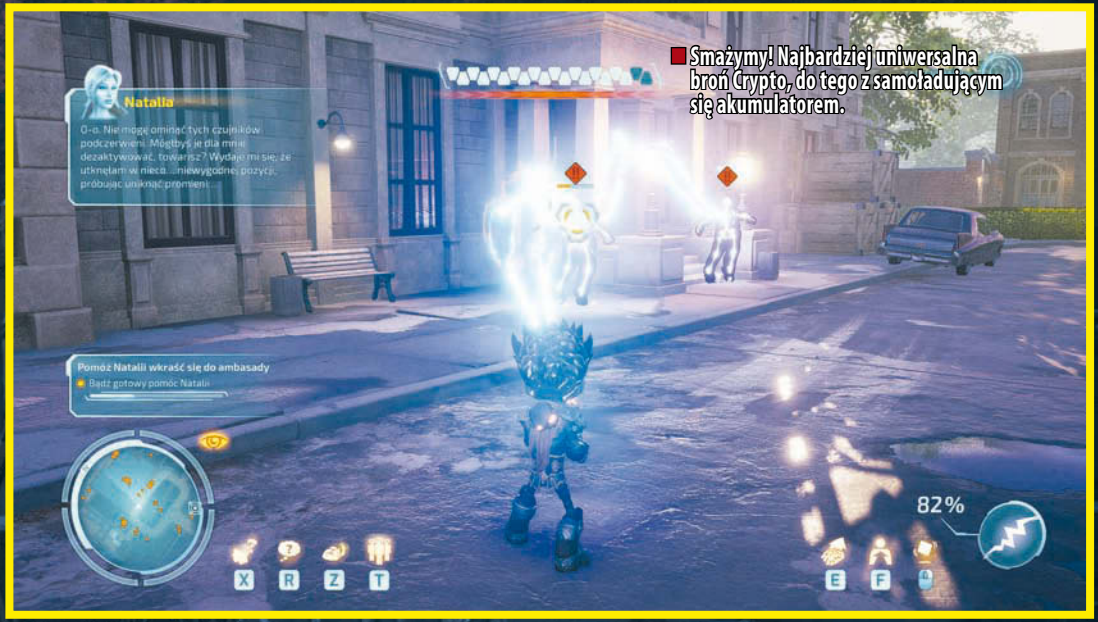
Reprobed to gra poprawna i tylko poprawna. Mimo fantazyjnego wyposażenia i sporej swobody w obieraniu drogi do celu **większość misji wydała mi się pozbawiona odpowiedniego zróżnicowania i należytej głębi**. Nowe szaty nie wystarczyły, by tchnąć ożywczego ducha w przestarzały gameplay. O ile „jedynka" zaczęła mnie męczyć dopiero pod koniec, o tyle w „dwójce" już gdzieś od połowy trzeciego biomu towarzyszył mi głos osła ze Shreka powtarzającego jak mantrę: „Daleko jeszcze?". |CDA|

OKIEM CURSIANA

OCENA **7**

Radosna podróż do czasów, gdy nikt nie obrażał się nawet za najbardziej rubaszne żarty. Co wrażliwsi powinni trzymać się od Destroy All Humans! 2: Reprobed z daleka, bo Crypto nie bierze jeńców i miesza z błotem absolutnie każdego. Mnie tutejszy humor przypadł do gustu, ale ostrzegam, że sama rozgrywka jest co najwyżej poprawna.

Recenzję autorstwa Cursiana znajdziesz na cdaction.pl.



Smażymy! Najbardziej uniwersalna broń Crypto, do tego z samoładującym się akumulatorem.

6

- + inwazja na wesoło, w której stajemy po stronie najeźdźców
- + remake totalny, stworzony od zera
- + niezobowiązująca oldskulowa rozwałka
- + ładniejsze i bardziej zróżnicowane mapy
- + kreskówkowa stylistyka
- + szalony arsenał i sporo umiejętności psionicznych

- – kontynuacja trochę zbyt bezpieczna
- – w kwestii humoru da się wyczuć zmęczenie materiału
- – do zabawy zbyt często wkrada się chaos
- – rozgrywka robi się usypiająco powtarzalna
- – spadki płynności i doczytujące się tekstury

Świeże, dobre, niezależne

Też grała z robotami w mahjonga: **9kier**

Świat oszalał na punkcie Straya, ale to niejedyna dobra gra niezależna wydana tego lata. Ba, niektóre z poniższych tytułów są znacznie lepsze.

Rollerdrome

PC, PS5, PS4 | sportowa, wrotki, strzelanka | Roll7

Nowa produkcja twórców OlliOlli wygląda szalenie stylowo, ale nie spodziewałam się między nami chemii, tym bardziej że nigdy nie porwała mnie seria Tony Hawk. A tu niespodzianka – okazało się, iż rozgrywka w Rollerdromie jest jeszcze lepsza niż oprawa! **Jazda na wrotkach i strzelanie do przeciwników ze zróżnicowanej broni to fantastyczne połączenie**, zwłaszcza jeśli walka o przeżycie przetykana jest trikami. Popisy na rampach nie tylko wyglądają kozacko, ale mają także znaczenie w kontekście mechaniki – uzupełniają zapas amunicji. Wystrzeliwuję więc granat, który zabija dwóch przeciwników stojących obok siebie, zaczynam grindować po poręczy, następnie ubijam snajpera z niewielkiej strzelby, skaczę i – sunąc po ścianie – wyciągam pistolety, w slow motion mierzę z nich do nadlatujących samonaprowadzających pocisków, po czym wybijam się i przeskakuję przez okno... Czas leci, nabijają się punkty za akrobacje, wpadają kolejne osiągnięcia. **Takie flow powinna mieć każda gra zręcznościowa.** Kiedy jestem na wrotkach, reszta świata dla mnie nie istnieje i czuję, że mogłabym tak w nieskończoność. A przynajmniej do momentu, gdy moja postać zostaje zestrzelona i na ekranie pojawia się napis „wyeliminowana". Nikt nie powiedział, że droga po złoto będzie usłana różami.

Aby odblokować kolejne ligi i lokacje, trzeba ukończyć odpowiednią liczbę wyzwań (da się to wyłączyć w opcjach). Wśród nich są choćby czasówki, wykonywanie rozmaitych trików w oznaczonych miejscach, zbieranie rozrzuconych po mapach ikonek czy dokonywanie zabójstw w określony sposób. Z całego serca polecam Rollerdrome'a wszystkim, którzy chcą mnie słuchać. **Jest dynamicznie, z mnóstwem wybuchów i wystrzałów**, ba, zdarzają się nawet bossowie. Szczątkowa fabuła nie porywa, ale umówmy się, nie dla niej się w to gra, tylko dla masakry i popisów na rampach!

My Lovely Wife

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | strategiczna, sukkuby | GameChanger Studio, Toge Productions

Pod względem mechaniki My Lovely Wife to bez dwóch zdań najsłabszy tytuł w tym zestawieniu. **Prosta, bardzo powtarzalna rozgrywka bazuje na przywoływaniu sukkubów i przydzielaniu ich do różnych zadań** – np. rozmaitych szkoleń czy pracy w agencji towarzyskiej – w efekcie więc przez większość czasu patrzy się na wypełniające się paski postępu działań. Na jednej, pozbawionej animacji mapie miasta... Jest jednak w produkcjach GameChanger Studio coś takiego, że trudno się od nich oderwać – bo przecież już następnego dnia bohater będzie mógł przespać się z rozkochanym w nim demonem (!), złożyć go w ofierze, rozwinąć swoje statystyki i przywołać kolejnego. **Cel zabawy to znalezienie odpowiedniego „naczynia" zdolnego przyjąć duszę zmarłej żony protagonisty**, ale nic nie stoi na przeszkodzie temu, by stwierdzić, że w umowie było „dopóki śmierć nas nie rozłączy", i zamiast tego zdecydować się na relację z jedną z sukkubic. Rozmowy z nimi są raczej płytkie, ale 20 demonicznym dziewczynom nie można odmówić zróżnicowania.

Niektóre to typowe cycato-skrzydlate boginie seksu, inne wyglądają jak niebiańskie wojowniczki, ale w grze znalazła się też np. taka, która ciągle je i z której brzucha wystaje olbrzymi jęzor. W zależności od tego, na co zdecyduje się bohater, fabuła prowadzi do dobrych i złych zakończeń.

Trudno nie zauważyć, że studio odpowiedzialne za My Lovely Wife jest trochę monotematyczne. W jego innej grze, My Lovely Daughter, zamiast sukkubów tworzyło się homunkulusy, a zamiast zmarłej żony bohater opłakiwał śmierć córki – obie produkcje mają też ten sam alchemiczny klimat.

Hard West 2

PC | taktyczna, paragrafówka, Dziwny Zachód | Ice Code Games

Pierwszą część Hard Westa – choć miejscami toporną i próbującą złapać zbyt wiele srok za ogon – wspominam dobrze. W międzyczasie seria trafiła w ręce innego studia, które z jednej strony uczyniło z „dwójki" XCOM-a na Dziwnym Zachodzie (tu zwanym Hardym Zachodem), z drugiej zachowało ducha oryginału. Pozostały znane z „jedynki" rykoszety, pokerowe układy kart i mechanika szczęścia, nawet jeśli każdy z tych elementów został znacząco przerobiony; wprowadzono z kolei choćby „bravado", czyli reset punktów akcji po zabójstwie. Jeśli chodzi o mechanizmy na mapie świata, **Hard West 2 jest zdecydowanie spójniejszy od pierwowzoru**. Nie spotkałam tu sekwencji typu „biegaj z licznikiem Geigera" czy „zbieraj fundusze, wróżąc" – i choć w „jedynce" podobało mi się to zróżnicowanie, teraz cieszę się, że z niego zrezygnowano. Trochę więc przycięto (przeładowywanie broni, do piachu!), trochę dodano (konne pościgi!), a przecież na tym właśnie polega tworzenie dobrego sequela.

Wszystko to sprawia, że w „dwójkę" gra się naprawdę przyjemnie. Fabuła **opowiada o grupie, która nie wierząc w legendy, napada na pociąg widmo i naraża się samemu diabłu**. Dość powiedzieć, że w drużynie jest nieumarły staruszek – taki, co dopiero wyszedł z trumny! Sporo tu także zadań pobocznych dostępnych zarówno w trakcie samych starć, jak i podczas eksploracji mapy. Tyle wzięłam na siebie dodatkowych questów, że nie wiedziałam, w co ręce włożyć...

Cuphead: The Delicious Last Course

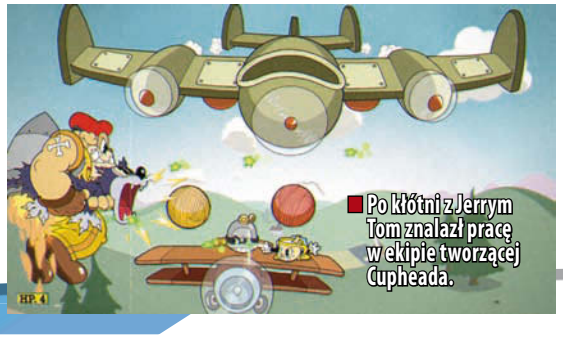
PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | platformowa, DLC | Studio MDHR

Ujarzmienie dzikiego kaktusa wymaga treningu i odpowiedniego sprzętu – nie jest to zabawa dla amatorów.

Na dodatek do Cupheada – fantastycznie animowanej platformówki opierającej się głównie na starciach z bossami – gracze czekali wiele lat, po czym niektórzy rozprawili się z nim w jedno popołudnie. Na szczęście mnie i enkiemu, niebędącym platformowymi hardkorami, sprint przez tę grywalną kreskówkę nie groził i mogliśmy się nią cieszyć trochę dłużej. Bawiliśmy się bardzo dobrze. Studio MDHR wprowadziło siedmioro nowych bossów – dwunastu, jeśli liczyć także **wyzwania „szachowe", czyli krótsze, niepodzielone na fazy potyczki, które w DLC zastąpiły poziomy typu run 'n gun**. Moją ulubioną mapą znów (bo tak samo było w podstawowej wersji gry) okazała się sekwencja z samolotem – tym razem nie ze zmiennokształtną zodiakarą, tylko w klimacie westernu. Oprawa audiowizualna ponownie robi fantastyczne wrażenie. Zwłaszcza projektanci poziomów i graficy wykonali tytaniczną pracę – na mapach dzieje się tyle, że głowa boli. Szkoda tylko, iż skupiając się na unikaniu wszystkiego, co chce cię zabić, trudno jednocześnie te kozackie animacje docenić – a naprawdę jest się czym zachwycać.

Tak reaguję, gdy ktoś pyta, czy lubię rabarbar.

Oprócz bossów The Delicious Last Course **wprowadza do Cupheada trochę nowej broni i gadżetów oraz przede wszystkim postać Czarki (Chalice)**. Aby nią zagrać, należy poświęcić slot na błyskotkę (trinket), ale dziewczyna i bez niej jest znacznie mocniejsza niż jej kumple po fachu. Potrafi wykonywać podwójny skok i specjalny ślizg, podczas którego chwilowo staje się nietykalna. Nie ma co ukrywać – gdy Czarka zasila naszą ekipę, nowe mapy są zdecydowanie łatwiejsze. Jednak czy o to właśnie chodzi? Wycelowane w ekran bluzgi to przecież część uroku Cupheada.


Po kłótni z Jerrym Tom znalazł pracę w ekipie tworzącej Cupheada.

Eyes in the Dark

PC | platformowa, roguelike | Under the Stairs

Myślałam, że największą siłą Eyes in the Dark okaże się stylowa, czarno-biała oprawa – ładniutka zwłaszcza w cutscenkach – lecz wciągnęła mnie również rozgrywka, i to pomimo faktu, iż nie przepadam za platformówkami. W tej **bohaterka przemierza proceduralnie generowaną posiadłość, niczym Alan Wake pokonując zamieszkujące ją stwory za pomocą światła latarki**.

Warto regularnie odrobaczać swoją wiktoriańską posiadłość.

Dom jest spowity nienaturalną ciemnością, którą trzeba w ten sam sposób rozproszyć, przez co Eyes in the Dark to także skradanka – warto eksplorować powoli, bo w każdym nieodkrytym czarnym placku mogą czaić się przeciwnicy zdradzający swoją obecność jedynie łypiącymi z niektórych zakamarków oczami. Mnie takie spokojniejsze tempo, połączone zresztą z przyjaznym poziomem trudności, jak najbardziej odpowiada i stanowi miłą odmianę od Dead Cells i innych Rogue Legacy.

„Ptak mi odrzekł: Nigdy już!".

Dziewczyna ma do dyspozycji buty (ślizg), wspomnianą latarkę (oświetlanie okolicy i wrogów) oraz procę (pojedyncze pociski do walki na większy dystans). Każdy z tych elementów można ulepszać za pomocą zdobywanych gadżetów. Przykładowo nic nie stoi na przeszkodzie temu, by zamiast zwykłego stożka światło latarki przybrało kształt unoszących się bąbelków albo bicza zadającego skoncentrowane obrażenia. Na build składają się również **pozytywne i negatywne cechy nabywane przez bohaterkę** pomiędzy poszczególnymi częściami posiadłości – niczym światło i ciemność występują w pakiecie, więc każde ułatwienie niesie za sobą także jakieś utrudnienie. Celem jest odnalezienie dziadka dziewczyny, który został porwany przez stwory, i warto się dla niego zapuścić w mroczne zakamarki willi.

Into the Breach: Advanced Edition

PC, NS, And, iOS | taktyczna, roguelike, mechy | Subset Games

Małe mapy, krótkie starcia – wszystko, co najlepsze.

Choć to FTL: Faster Than Light uznawane jest za kultową grę studia Subset, mnie, przyznaję, zdecydowanie bardziej podeszło taktyczne Into the Breach. **Oferuje wciągające minimalistyczne potyczki na malutkich proceduralnie generowanych mapach, na których trzy mechy ścierają się z wyłażącymi spod ziemi robalami i robotami.** Walczących da się personalizować, rozwijając im statystyki i zmieniając ekwipunek. Każde starcie trwa zaledwie kilka tur, w tle przygrywa dobra muzyka i naprawdę warto przymknąć oko na to, że Into the Breach ze swoimi burymi pikselami nie wygląda najpiękniej.

Dlaczego jednak piszę o tej grze, skoro ma ona już przeszło cztery lata na karku? Wszystko dlatego, że **doczekała się ostatnio dużego update'u, Advanced Edition, a przy okazji trafiła na platformy mobilne**.

Już podstawowa wersja oferowała zróżnicowane drużyny mechów, ciekawe zadania na mapach i urozmaiconych przeciwników, lecz teraz zawartości jest znacznie więcej. Jeśli twoja ostatnia sesja z Into the Breach miała miejsce przed wakacjami, na pewno nie było w niej choćby moich ulubionych, bazujących na zadymianiu lokacji Pożeraczy Mgły (Mist Eaters) czy gigantycznych ciem. Wprowadzono m.in. pięć drużyn mechów (jedna z nich tworzy robopajączki) z nowymi osiągnięciami, 10 typów podrzędnych wrogów (nie licząc bossów), 39 sprzętów, dodatkowych pilotów i nowe rodzaje misji. Z tego wszystkiego można by, myślę, zrobić sequel. Jeżeli kogoś gra jakimś cudem ominęła, mimo że trąbię o niej od lat, ma teraz doskonałą okazję, żeby ją nadrobić – zwłaszcza że jest dostępna nie tylko na pecetach, ale także na najważniejszych platformach przenośnych.

Misje z ochroną pociągu zawsze stresują mnie najbardziej.

Statystyki postaci zależą nie tylko od sprzętu w plecaku, ale także od jego ułożenia.

Po drodze bohater spotyka także pomocnych enpeców, np. uzdrowicieli czy kowali.

Backpack Hero

PC (NS w 2023) | taktyczna, roguelike, wczesny dostęp | Jaspel

Rany odniesione w boju są przykre, to prawda, ale mnie największe cierpienie sprawiają sytuacje, gdy po potyczce wręcz opływam w słodki loot, a nie mam na niego miejsca w ekwipunku. W prawdziwym życiu bez wahania pozbywam się przedmiotów, ale w grach chomikuję, co się da – na czele z wszelkiej maści miksturami, których szkoda mi zużywać. Backpack Hero wyciąga te wszystkie moje niedoskonałości na światło dzienne i każe mi się z nimi zmierzyć, ponieważ **gra polega w dużej mierze na... próbach upakowania uzbrojenia w wiecznie za małym plecaku**. Po każdym turowym starciu następuje płacz i zgrzytanie zębów, bo nie dość, że muszę wybrać tylko niektóre spomiędzy nagród, to jeszcze istnieje duże ryzyko, iż nowe błyskotki i broń nie zmieszczą się w worku, a ja będę zmuszona pozbywać się pewnych rzeczy. Krzywię się na samą myśl.

Mój entuzjazm wobec Backpack Hero trochę już przygasł, bo swego czasu sporo grałam w demo z itch.io, ale fani taktycznych roguelike'ów zdecydowanie powinni rzucić okiem na tę całkiem innowacyjną grę. Chętnie wróciłam do zabawy po tym, jak produkcja zadebiutowała w steamowym wczesnym dostępie, i przyznać muszę, że się pozmieniało – jedynie lochy, po których chodzi bohater, pozostały szare i brzydkie jak dawniej. Backpack Hero oferuje obecnie już nie jedną, lecz trzy klasy postaci: mysz, żabę i robota. Pierwsza oferuje standardową rozgrywkę, druga tworzy dodatkową talię z tzw. grawerów (carvings), a ostatnia aktywuje przedmioty z ekwipunku wiązką energii pochodzącą ze specjalnego rdzenia i jest dla mnie tak niezrozumiała, że jej nie ruszam. **Kiedy kliknęłam na znak zapytania z napisem „więcej trybów", nie mogłam uwierzyć własnym oczom – tytuł oferuje ich aż 32**, z których wiele trzeba najpierw odblokować. Przytłoczona urodzajem, nie grałam w nic poza domyślnym – na swoje usprawiedliwienie powiem tylko tyle, że gra dopiero wyszła, a na sierpień miałam zapisane aż 23 interesujące premiery i każdej chciałam poświęcić chociaż kilka chwil.

GRA, KTÓRA POWSTAŁA Z NUDÓW

Świat ulicznych wojowników przemierzył: **Paweł Hekman**

Siedzicie na kolejnym przedłużającym się spotkaniu w pracy. Minuty wloką się jak godziny, a słowa zlepiają się w jeden nużący bełkot. Wasze myśli zaczynają powoli odpływać do innego wymiaru. Takashi Nishiyama w takim właśnie momencie wymyślił Street Fightera.

Street Fighter nie był pierwszą bijatyką w dziejach gier. Historia gatunku sięga 1976 roku i Heavyweight Champ – zapomnianego dziś tytułu Segi – ale dopiero 12 sierpnia 1987 Capcom zapoczątkował serię, która wywołała rewolucję. Gdyby nie 35-letni (a pamiętajmy, że wiek gier liczymy podobnie jak u psów) Street Fighter, dziś zapewne nie byłoby produkcji spod znaku Mortal Kombat, Tekkena, Virtua Fightera, a nawet Super Smash Bros. Zanim jednak zasiedliśmy wygodnie w swoich domach przed konsolami lub komputerami, stal wykuwała się gdzie indziej – w salonach gier.

Na początku było ich dwóch

Pierwszy Street Fighter nie dorównywał przepychem współczesnym bijatykom. Zawodników było tylko dwóch: Ryu oraz Ken Masters, oddani przyjaciele i sparingpartnerzy. Jeden gracz kieruje ruchami Ryu, drugi – Kena. Kto zwycięży, będzie musiał stawić czoła 10 kolejnym przeciwnikom. Całkowita prostota i przejrzystość, zapewne wymuszona możliwościami ówczesnych urządzeń, okazała się przepisem na sukces. **Wszystko dzięki pomysłowości ojców serii, czyli Takashiego Nishiyamy oraz Hiroshiego Matsumoty**, choć tą kluczową osobą przy wylewaniu fundamentów pod nowoczesne bijatyki był pierwszy z nich.

Nishiyama dołączył do Capcomu już jako doświadczony twórca. Miał na swoim koncie m.in. scrolling shootera Moon Patrol, ale bardzo szybko w jego karierze dała o sobie znać fascynacja sztukami walk. Jej owocem był chociażby Kung-Fu Master z 1984 roku uznawany za pierwszą grę z gatunku beat 'em up, wydany pod szyldem nieistniejącego już studia Irem. Stamtąd, bezpośrednio po premierze gry, Nishiyama trafił właśnie do Capcomu zaproszony przez byłego szefa poprzedniej firmy – Kenzo Tsujimotę.

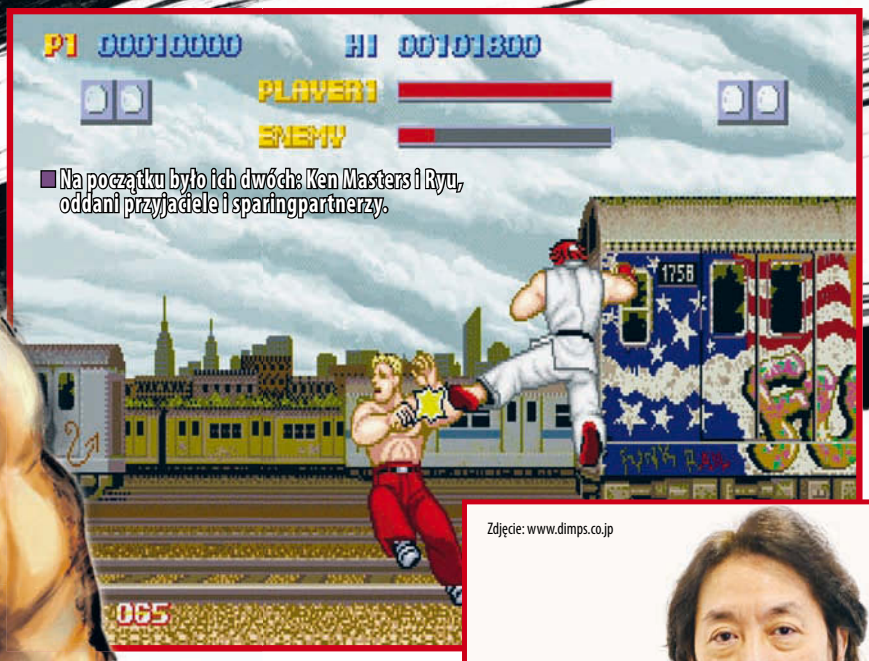
> Capcom uważał, że sterowanie gałką i aż sześcioma przyciskami przerośnie graczy.

Twórca Street Fightera wspominał w wywiadach, że **nigdy nie był fanem długich spotkań i bardzo często w ich trakcie po prostu się wyłączał, pozwalając wyobraźni robić swoje. Z czasem zaczął spisywać fantazje na kartkach** (nigdy nie zdradził, jakie konkretnie) i podsuwać je siedzącemu obok Yoshikiemu Okamocie – jednemu z projektantów w Capcomie – który pomysły szybko podchwytywał. Z notatek powstał dokument, a ten trzeba było przeforsować u korporacyjnej wierchuszki. Nishiyama przyznał później, że zalążki jego wizji szlifował dalej wspomniany wcześniej Matsumoto, również wielki miłośnik sztuk walki. To w jego głowie zaczęły krystalizować się postacie, ich style pojedynkowania się czy życiorysy.

Plany były ambitne. Chciano, aby gra, którą ludzkość zapamięta pod nazwą Street Fighter, miała więcej niż dwie grywalne postacie, ale czas oraz dostępny budżet działały na jej niekorzyść. Historia pokazała jednak, że w przyrodzie nic nie ginie.

HADŌKEN!

Wedle wizji obu twórców kluczem do sukcesu gry był system walki. Nie dość, że miał być znacznie bogatszy niż to, co oferowały dotychczasowe beat 'em upy, to jeszcze dodawał ruchy specjalne, w tym **Hadōkena oraz Shōryūkena. By je odpalić, gracz nie musiał gromadzić żadnych punktów czy many, a jedynie na własną**



Na początku było ich dwóch: Ken Masters i Ryu, oddani przyjaciele i sparingpartnerzy.

Zdjęcie: www.dimps.co.jp

Takashi Nishiyama – kiedyś znudzony dev, dziś legenda branży.

rękę odkryć, jak je wykonać. W ten sposób narodziły się „special moves".

W jednym z wywiadów Nishiyama przyznał, że podczas tworzenia Street Fightera sam dużo ćwiczył. Ale nie tylko z treningów sztuk walki wracał zainspirowany – legendarnego Hadōkena zapożyczył z anime „Space Battleship Yamato". Tytułowy pancernik był uzbrojony w Hadouho – pocisk laserowy zbierający energię, a następnie wyrzucający ją prosto we wroga. Brzmi znajomo?

To również **Nishiyama wywarł nacisk na Capcom, żeby automaty z pierwszym Street Fighterem wyposażone były w dżojstik i aż sześć przycisków** (górne odpowiadały za ataki rękami, dolne – nogami) zamiast tylko dwóch. Dział sprzedaży protestował, twierdząc, że nikt nie będzie w stanie opanować tak skomplikowanego sprzętu, przez co gra się nie sprzeda. Zresztą firma chciała pierwotnie promować zdecydowanie bardziej osobliwe, jak na owe czasy, rozwiązanie.

W latach 80. rynkiem automatów z grami trząsł duopol Sega-Namco. Capcom, widząc słupki sprzedaży gigantów, postanowił zaproponować patent, który zostawi konkurentów daleko w tyle. Przygotował tzw. punching pad cabinet, sprzęt posiadający pozornie tradycyjny układ złożony z dżojstika oraz dwóch przycisków. „Guziki" miały jednak duży rozmiar i w zależności od siły nacisku (lub uderzenia w nie) postać w grze oddawała inny rodzaj ciosu. Brzmi to innowacyjnie, ale szybko okazało się, że na takie rzeczy było za wcześnie. Rozeszło się ok. 1000 sztuk automatów z tym konkretnym rozwiązaniem i dziś stanowią one albo atrakcję w muzeach gier, albo rarytas wśród kolekcjonerów.

Za to sześcioprzyciskowy model ze Street Fighterem osiągnął sukces, choć nie na skalę współczesnych liczb dotyczących sprzedaży gier. Trzeba pamiętać, że tytuł ten wyszedł pierwotnie wyłącznie na automaty, a tych siłą rzeczy było mniej niż konsol czy komputerów. Nikt dziś nie potrafi precyzyjnie określić wyników Street Fighter, ale oficjalna wersja brzmi następująco: w swoim pierwszym wcieleniu sprzedał się w nakładzie między 10 a 50 tys. sztuk. Wynik ten nie rzucał na kolana, ale wystarczył, żeby dać zielone światło sequelowi.

It's not a bug. It's a combo

Prace nad następcą „jedynki", który trafił do salonów gier na początku 1991 roku, trwały z grubsza dwa lata. Z Capcomem pożegnał się w międzyczasie Nishiyama, a tytuł trafił w ręce pewnego tria: producenta Noritaki Funamizu oraz Akiry Nishitaniego i Akiry Yasudy, którzy wzięli na siebie design gry oraz projekty postaci. Możliwość wyboru więcej niż dwóch bohaterów była »

Zdjęcia: Wikimedia Commons / 空練, CC BY-SA 3.0

Punching pad cabinet miał dwa „guziki". W zależności od siły nacisku postać zadawała inny rodzaj ciosu.

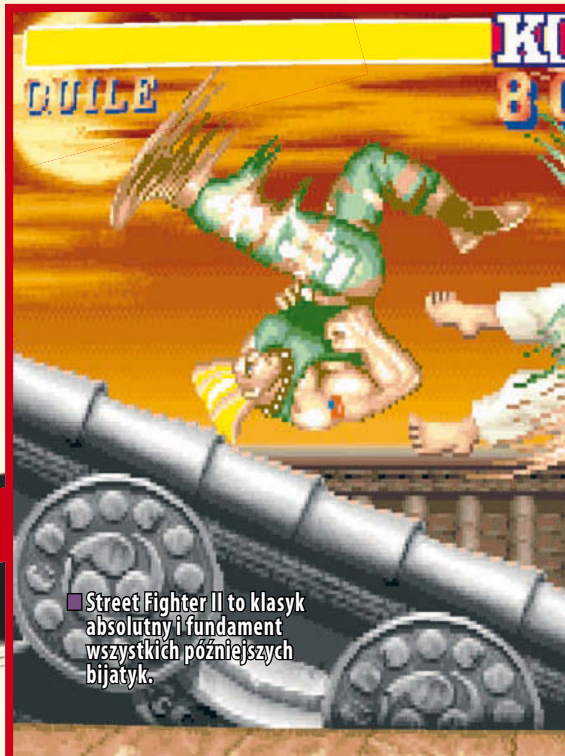
Innowacyjny automat wyprzedził swoje czasy i okazał się kompletnym niewypałem. Dziś jest atrakcją w muzeach gier.

oczkiem w głowie twórców, dlatego **w Street Fighterze II obok Ryu oraz Kena pojawili się E. Honda, Blanka, Guile, Chun-Li, Zangief oraz Dhalsim**. Początkowo tytuł wylądował ponownie tylko na automatach, ale z czasem dotarł na wiele platform domowych. Capcom postanowił też poszerzyć paletę postaci, np. wprowadzając do wersji PC dodatkowych wojowników: Balroga, Vegę, M. Bisona oraz finałowego bossa z „jedynki" – Sagata.

Powiedzieć, że Street Fighter II przebił sukces swojego poprzednika, to jak nic nie powiedzieć. Według BusinessWeeka **w trzy lata po premierze w „dwójkę" zagrało ok. 25 mln Amerykanów (zarówno w salonach, jak i domach)**. Wszystkie wersje sequela na automatach przyniosły przychód przekraczający 10,5 mld dolarów! Na tym zawrotne liczby się nie kończą. Klasyczna wersja (a więc ta z podtytułem The World Warrior) na SNES-a rozeszła się w nakładzie przekraczającym 6,3 mln kartridży. Z kolei Street Fightera II: Turbo kupiły przeszło 4 mln osób. Za cały ten sukces odpowiadał nieduży z dzisiejszej perspektywy zespół twórców składający się z mniej więcej 40 osób.

Warto wspomnieć, że system combosów – obecny przecież w każdej szanującej się bijatyce do dziś – trafił do gry przez przypadek. Początkowo twórcy chcieli nieco ułatwić wyprowadzenie fireballa znanego z pierwszej odsłony serii, wymagało to bowiem od graczy ekstremalnej precyzji. Wychodząc odbiorcom naprzeciw, **wydłużono czas na wprowadzenie kolejnego przycisku z kombinacji o dosłownie kilka klatek. To z kolei otworzyło furtkę do całych sekwencji ciosów, które stały się znakiem rozpoznawczym Street Fightera.** I choć początkowo niektórzy uznawali to za błąd, developerzy podkreślali w późniejszych wywiadach, że owszem, efekt nie był zamierzony i wynikał z chęci ułatwienia wykonywania ciosów specjalnych, ale pomysł im się spodobał i dlatego pozostał w grze. W ten sposób otrzymaliśmy coś, co Amerykanie określają mianem „game changera".

> Rewolucyjny system combosów „dwójki" to efekt uboczny zmian w ciosach specjalnych.



Street Fighter II to klasyk absolutny i fundament wszystkich późniejszych bijatyk.

Czwarty Uliczny Wojownik postawił na cel-shadingową oprawę.

Van Damme demoluje Street Fightera

Gdyby szukać korzeni artystycznych (a często też i kasowych) porażek filmowych adaptacji gier, mózg podsunie nam (no dobra, może tylko mi) obrazki z kinowej wersji „Super Mario Bros." z 1993 roku. Nie pastwiąc się zanadto, uznajmy, że ekranizacji daleko było do growego pierwowzoru i wcale nie stanowiło to jej największej bolączki.

„Dwójka" wprowadziła postacie oraz ciosy, które na stałe wpisały się w historię serii.

Nieco ponad rok po tej spektakularnej wtopie do kin trafił „Street Fighter". Na papierze wszystko wyglądało obiecująco. W obsadzie będący u szczytu sławy Jean-Claude Van Damme (dla tej roli odmówił udziału w adaptacji „Mortal Kombat"), uznany aktor Raul Julia czy australijska gwiazda pop Kylie Minogue. Do tego na krześle reżyserskim Steven E. de Souza, który filmowe nauki pobierał m.in. na planach pierwszej i drugiej „Szklanej pułapki", „Commando" czy „48 godzin", współtworząc scenariusze do wymienionych dzieł. Istniały powody, by liczyć na solidnego akcyjniaka. Efekt okazał się jednak opłakany. I choć kinowy „Street Fighter" (czy, jak woli polski dystrybutor: „Uliczny wojownik") podbił serca wyłącznie wielbicieli kina klasy B, to przynajmniej pokazał, jak mocne piętno produkcja Capcomu odcisnęła na całej popkulturze.

Z czasem **bijatyka doczekała się niezliczonych adaptacji (produkcji animowanych, komiksów, mang, nawet tradycyjnego systemu RPG)**, a podobizny postaci trafiły na tysiące koszulek, kubków i breloczków, na stałe zapisując się nie tylko w umysłach graczy. O kolejnej kinowej adaptacji – „Street Fighterze: Legendzie Chun-Li" z 2009 roku wyreżyserowanym przez Andrzeja Bartkowiaka – przypominam z kronikarskiego obowiązku, a jakość filmu z grzeczności i litości przemilczę. »

Źródło: Capcom

Reklama pierwszego Street Fightera przygotowana na rynek japoński.

Bez Street Fightera nie byłoby Mortal Kombat, Tekkena czy Super Smash Bros.

Z salonów gier do Las Vegas

Do czasu wydania trzeciej odsłony Street Fighter skupił wokół siebie liczną i oddaną społeczność. Organizowane spontanicznie lokalne turnieje przyciągały rzesze fanów. I choć „trójka" nie odniosła takiego sukcesu jak poprzednie części (i ich niezliczone iteracje z podtytułami Alpha, Hyper, Turbo czy X), maniacy trwali przy swojej ulubionej serii. **Problemów ze sprzedażą Street Fightera III należy upatrywać w fakcie, że gra ukazała się jedynie na automatach oraz konsolach Dreamcast**, które, jak powszechnie wiadomo, nie wytrzymały naporu prężnie działającej konkurencji.

Na kolejną odsłonę musieliśmy czekać najdłużej w historii serii. Street Fighter IV ukazał się 11 lat po premierze „trójki". Cel-shadingowa oprawa, trójwymiarowe postacie oraz areny w połączeniu ze staroszkolną, dwuwymiarową rozgrywką okazały się tym, czego fani potrzebowali. Z „czwórki" wyleciał też niespecjalnie trafiony system parowania ataków, ustępując miejsca „revenge systemowi", a ten z kolei umożliwiał wyprowadzanie ultra combo.

Najdziwniejszy crossover w historii? Street Fighter II w wersji Whac-A-Mole.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / hawken king, CC BY 2.0

Odświeżony Street Fighter został też bardzo dobrze przyjęty przez recenzentów. Wersja na PS3 może pochwalić się notą 94 na Metacriticu, edycja na X360 zebrała tylko jedno oczko mniej, a ta na PC zdobyła 91 punktów. W nieco ponad miesiąc od premiery „czwórka" rozeszła się w nakładzie przekraczającym 3 mln egzemplarzy. Do tego trafiła na listę najchętniej wypożyczanych gier 2009 roku (młodzieży wyjaśniam: tak, kiedyś gry można było wypożyczać!).

Prawdziwe triumfy Capcom zaczął jednak święcić na płaszczyźnie, której nikt się nie spodziewał, czyli w esporcie. Evolution Championship Series (w skrócie Evo), wydarzenie, podczas którego zawodnicy walczą w niemal wszystkich możliwych bijatykach, do dziś pozostaje jedną z największych imprez tego typu. Frekwencja oraz liczba uczestników rosły z roku na rok, w czym wydatnie pomógł intensywny postęp w transmitowaniu podobnych przedsięwzięć na żywo. Zainteresowanie turniejem (istniejącym od 1996) zbiegło się z premierą Street Fightera IV. W 2010 roku w najsłynniejszym kasynie w Las Vegas – Caesars Palace – zebrało się 1800 graczy gotowych do walki o gwarantowaną pulę nagród w wysokości 20 tys. dolarów. Mistrzostwa odbywają się, rzecz jasna, do dziś.

Na rozdrożu

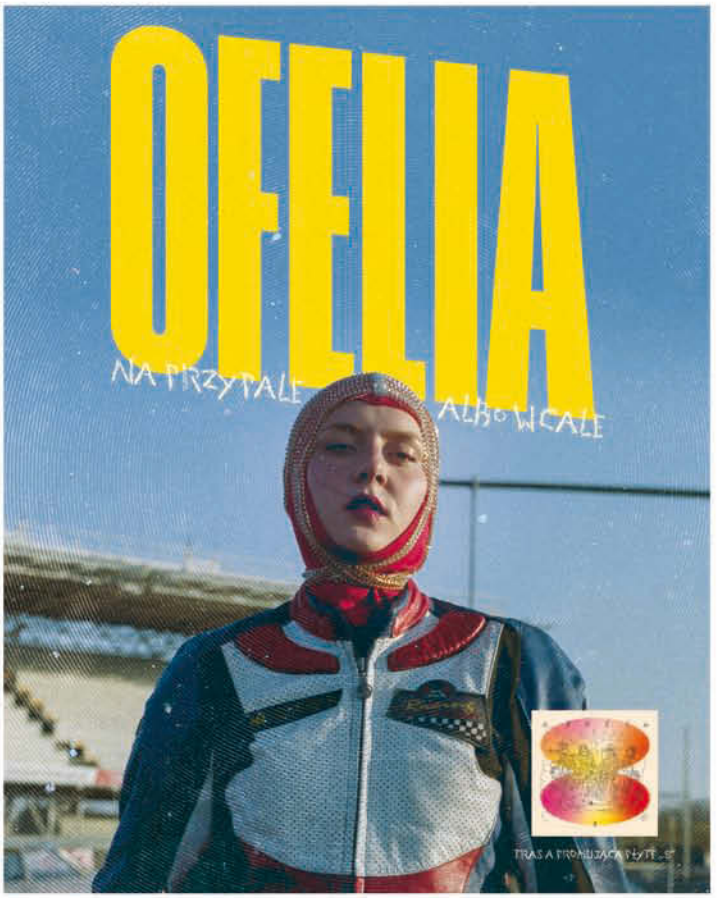
Wyjątkowo wyboistą drogę musiał przejść piąty Street Fighter. Choć na jego premierę musieliśmy czekać „zaledwie" osiem lat, nie obyło się bez kontrowersji. Capcom wpadł bowiem na pomysł, żeby **dawkować fanom zawartość gry. I choć z jednej strony niemal wszyscy chwalili „piątkę" za nowości w systemie walki, to z drugiej krytykowali za brak treści.** Początkowo twórcy zaproponowali 16 postaci, kolejne zaś miały być wprowadzane w płatnych rozszerzeniach. Brakowało też klasycznego trybu arcade, który został dodany dopiero kilka miesięcy po premierze. Na domiar złego serwery nie wytrzymały naporu zainteresowanych i należało odstać swoje w długiej kolejce, żeby znaleźć jakiegokolwiek przeciwnika. O bardziej zaawansowanych samouczkach w ogóle zapomniano. Capcom oberwał również od profesjonalnych graczy narzekających na skandalicznie wysokiego input laga, a niska wartość tego parametru jest przecież kluczowa w bijatykach.

Wszystko to mocno odbiło się na początkowej sprzedaży Street Fightera V, która po dwóch miesiącach od premiery doczołgała się do zaledwie 1,4 mln egzemplarzy. Z czasem problemy udało się rozwiązać i ostatecznie gra rozeszła się w przeszło 6 mln kopii. Do tego doszedł jeszcze duży sukces wizerunkowy – **„piątka", wespół z Rocket League, trafiła na Letnie Igrzyska Olimpijskie w Tokio w 2020 roku!**

Co przyniesie przyszłość?

Na kolejną odsłonę, zapowiedzianą w czerwcu, nie będziemy musieli długo czekać. Street Fighter 6 trafi na pecety oraz konsole obu generacji w 2023 roku. Pierwsze materiały pokazują, że tryby rozgrywki mają łączyć nowe ze starym, na polu walki na pewno zobaczymy Drive System, czyli ulepszoną względem poprzedników mechanikę ciosów specjalnych, wcielimy się zarówno w znane (Chun-Li, Ryu, Luke, Blanka, Dhalsim, Honda oraz Ken), jak i nowe (Jamie) postacie. W dodatku „szóstka" będzie oferowała cross-play. Pojawi się również zupełna nowość – Extreme Battle – pozwalająca ustalać własne zasady i modyfikatory walk.

Najbardziej intrygujący wydaje się **Tryb World Tour. W częściowo otwartym świecie gracze będą mogli stworzyć własną postać**, walczyć z napotkanymi rywalami i uczyć się od nich ciosów specjalnych. Co ciekawe, niektóre z nich wykorzystamy nie tylko w pojedynkach, ale również podczas eksploracji otoczenia. Fanom pozostaje liczyć na to, że nie będą się przy „szóstce" nudzić tak, jak Nishiyama na historycznym już spotkaniu. **|CDA|**



JESIEŃ 2022
BILETY DOSTĘPNE NA WWW.GOODTASTE.PL
GOOD TASTE

Narodziny superbohatera

THE Shadow

Chowa się za waszymi plecami: **DaeL**

Zanim Superman nałożył bieliznę na pończochy... Zanim Batman stał się głównym klientem sklepów z lateksową odzieżą... Zanim Kapitan Ameryka urządził sobie Fame MMA z Adolfem Hitlerem, wyobraźnią milionów zawładnął za oceanem superbohater, o którym pewnie nie słyszeliście.

A może jednak? Przeprowadźmy mały test. Opowiem wam o tej postaci, a wy spróbujcie ją rozpoznać. Większość ludzi uważa go po prostu za bardzo zamożnego dandysa, przystojnego playboya spędzającego dni (i noce) pośród śmietanki towarzyskiej miasta. Ale za tą fasadą kryje się coś więcej. To niezrównany detektyw, który poświęcił pół życia na badanie umysłu kryminalisty. To mistrz sztuk walki zdolny stawić czoła każdemu przeciwnikowi. To naukowiec amator zafascynowany nie tylko chemią, fizyką i psychologią, ale także sekretami iluzji. To wreszcie człowiek całkowicie oddany misji wymierzenia sprawiedliwości. **Gdy zapada noc, zakłada czarny kostium i uzbrojony w gadżety opuszcza swoją kryjówkę.** Przemyka pomiędzy cieniami, zakrada się na miejsce zbrodni, prowadząc swe śledztwo, albo skryty pośród rzygaczy i gargulców obserwuje z miejskich dachów działania półświatka. Nie cofnie się przed nikim, nawet jeśli na drodze stanie mu cała armia przedziwnych wrogów takich jak ten klaun, Joker.

Brzmi znajomo? Dodam, że kręci się wokół niego przebojowa babka nazwiskiem Lane, a on sam sprawiedliwość wymierza za pomocą dwóch pistoletów samopowtarzalnych kalibru .45. Oto The Shadow. A dla znajomych Lamont Cranston albo Kent Allard – w zależności od inkarnacji.

Bohater z przypadku

Dziwna sprawa z tym Cieniem, bo tak właściwie to narodził się zupełnym przypadkiem. Zaczęło się od pisma dla miłośników opowieści kryminalnych. W 1930 roku Detective Story Magazine wchodził w 15. rok swojego istnienia, a jego wydawca uznał, że **najwyższa pora dotrzeć do szerszego grona odbiorców za pomocą zdobywającego ogromną popularność radia**. Część opublikowanych w piśmie pulpowych historyjek miała zatem zostać zaprezentowana w ramach audycji „Detective Story Hour" nadawanej w czwartkowe wieczory. Pierwsze słuchowisko zrealizowano 31 lipca 1930 roku.

Lektorem opowiadań był aktor James La Curto, który przedstawiał się publiczności jako The Shadow – tajemniczy człowiek obserwujący z ukrycia występki i odczuwający nienaturalną radość za każdym razem, gdy zło zostaje ukarane. La

Merchandising superbohaterów istniał nawet w latach 30. The Shadow udzielał swojego wizerunku m.in. producentom zapałek.

HA HA HA HA HA HA!

Źródło: Wikimedia Commons / Charles Joseph Coll

© 1931 Street & Smith

Pierwsza powieść o Cieniu. Okładka powstała wcześniej, więc autor musiał wpleść w fabułę wątki azjatyckie.

Curto włożył w tę rolę więcej, niż od niego wymagano, ubarwiając ją swoim upiornym śmiechem. To dzięki niemu z odbiorników radiowych padło mrożące krew w żyłach zdanie: „Kto wie, jakie zło kryje się w ludzkich sercach?". Zadawszy to pytanie, Cień wybuchnął szaleńczym śmiechem.

Jako reklama pisma audycja sprawdziła się doskonale. Tyle że po każdym słuchowisku potencjalni czytelnicy nie prosili w kioskach o Detective Story Magazine, lecz o nieistniejący The Shadow Magazine. **Popularność narratora opowiadań przyćmiła reklamowany produkt.**

Właściciel pisma nie zamierzał przegapić takiej okazji. Trzeba było kuć żelazo, póki gorące.

> „Kto wie, jakie zło kryje się w ludzkich sercach? Cień to wie".

Dlatego właśnie wydawnictwo Street & Smith skontaktowało się z Walterem B. Gibsonem – pisarz miał przygotować (pod pseudonimem Maxwell Grant) pierwszą powieść, która na próbę zostałaby opublikowana w formie pulpowego magazynu. W „The Living Shadow" tytułowy Cień pokazał się tylko na kilka krótkich chwil, przez większą część historii działając przez swych agentów, ale czyniło to przyszłego superbohatera jeszcze bardziej intrygującym. **Powieść trafiła do kiosków 1 kwietnia 1931 roku. I rozeszła się jak świeże bułeczki.**

10 tysięcy słów dziennie

Zachwycone wynikami sprzedaży wydawnictwo zaoferowało Gibsonowi dłuższy kontrakt i ogromną swobodę twórczą w kształtowaniu postaci Cienia. Artysta dostał tylko jeden warunek – do kiosków „The Shadow" miał trafiać często i regularnie. Zanim jednak napiszę, jak często, muszę wyjaśnić, kim był Walter B. Gibson. W przeciwnym razie nikt mi nie uwierzy.

Otóż autora książek o Cieniu określano wówczas mianem „pisarza kompulsywnego". Z jednej strony **praca twórcza przychodziła mu z ogromną łatwością, z drugiej – była niczym uzależnienie** przymuszające go do spędzania niezliczonych godzin na stukaniu w klawisze maszyny do pisania. Jako ghostwriter napisał kilkadziesiąt książek dla tak znanych osobistości, jak Harry Houdini. Jako dziennikarz produkował zaś po kilka artykułów prasowych dziennie. Stworzył kilkanaście przewodników encyklopedycznych po zjawiskach paranormalnych, hipnozie czy numerologii. Publikował instrukcje i poradniki do gier karcianych. Nic nie mogło oderwać go od pisania.

W ciągu 18 lat spłodził co najmniej 282 powieści z cyklu „The Shadow". Co najmniej – bo wszystkich książek wydano 336 i do dziś trwają spory, czy w przypadku niektórych z nich powinno się przypisać Gibsonowi współautorstwo (do części dzieł naniósł po prostu ogromne poprawki redakcyjne). W najbardziej

HA HA HA HA HA HA!

HA HA HA HA HA HA!

płodnym okresie pisarz osiągał coś, co pewnie do dziś nie daje spać po nocach Remigiuszowi Mrozowi – tworzył po dwie pełnowymiarowe powieści miesięcznie. A co najważniejsze, nie był przy tym grafomanem. Pisał nieźle, jak na standardy magazynów pulpowych – nawet bardzo dobrze. Może to nie literatura wysoka, ale trudno też mieć wobec Gibsona zarzuty natury warsztatowej. Kryminały z dreszczykiem i niedopowiedzeniami co do istoty zjawisk paranormalnych wychodziły spod jego pióra seryjnie.

Kat-filozof

W nich zaś The Shadow po raz pierwszy nabrał kształtu. Stał się mścicielem ubranym w czarny płaszcz i kapelusz, ukrywającym twarz za czerwonym szalikiem i dzierżącym dwa niezawodne narzędzia wymierzania sprawiedliwości – samopowtarzalne pistolety Colt M1991. Był człowiekiem wszechstronnie wykształconym, z niewątpliwym talentem detektywistycznym i oryginalnymi zainteresowaniami takimi jak hipnoza czy iluzja. Korzystał z gadżetów i tajemniczych substancji dających mu czasowo wyjątkową siłę. Na jego usługach znajdowała się cała armia agentów, ludzi, którym kiedyś ocalił życie i od których wymagał posłuszeństwa.

Co się zaś tyczy osobowości Cienia, to jedno nie ulega wątpliwości – **nie miał wiele litości dla przestępców, darował im tylko wtedy, gdy ich skrucha była naprawdę szczera**. Pozostałych likwidował, a czasem wręcz zadręczał, przymuszając do samobójstwa. Bywał oschły i straszny nawet dla ludzi stojących po stronie prawa. I lubił sobie pogadać. Swych wrogów pokonywał nie tylko na płaszczyźnie fizycznej, ale również filozoficznej. Wygłaszał tyrady na temat etyki i konieczności hamowania agresji dla dobra społeczeństwa, wyjaśniał, dlaczego zbrodniarze warci są pogardy, a krwawa pomsta to rodzaj sprawiedliwości. Niczym Punisher z erystycznym zacięciem rozważał na głos wszystkie argumenty za i przeciw odbieraniu przestępcom życia.

Ale kształtu w powieściach Gibsona nabrał nie tylko Cień-mściciel. Dowiedzieliśmy

„Ziarno zbrodni wydaje gorzki owoc".

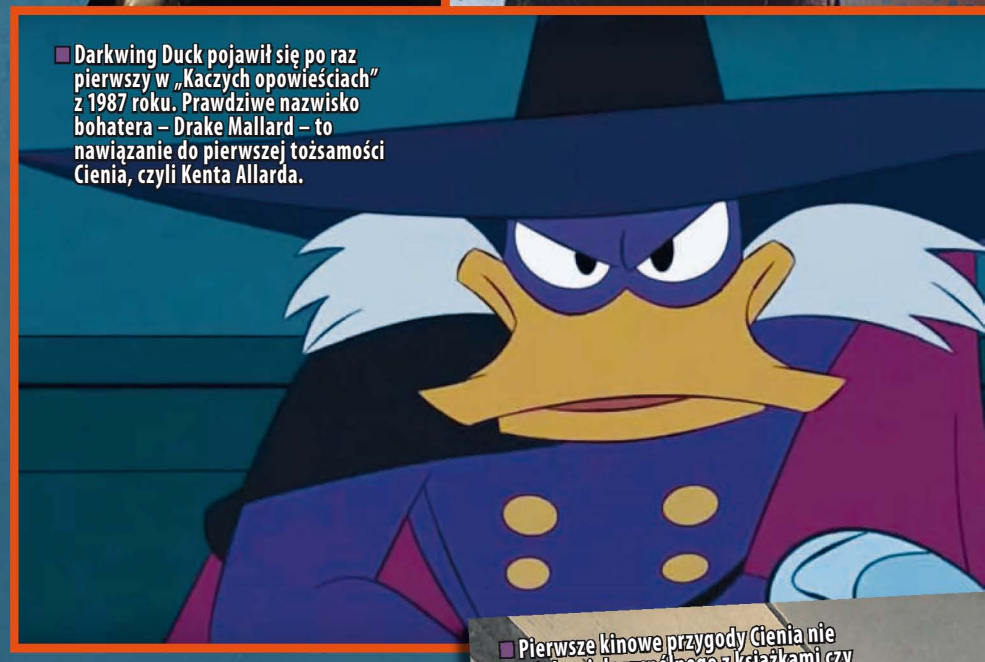
się także czegoś o mężczyźnie ukrytym za czerwonym szalem. W swym poprzednim życiu nazywał się Kent Allard i był pilotem. Ba, więcej niż pilotem – prawdziwym asem lotniczym, który w trakcie I wojny światowej otrzymał przydomek Mrocznego Orła. Pod koniec wojny lub tuż po niej wydarzyło się wszakże coś, co pchnęło Allarda na drogę walki ze zbrodnią. Wskutek wypadku (szczegóły nigdy nie zostały ujawnione) jego twarz uległa straszliwej deformacji.

Wędrując po świecie i spędzając długi czas wśród Indian Xinca, były pilot **poznał sekretną metodę tworzenia masek do złudzenia przypominających twarz żywego człowieka**. To za ich pomocą przyjmował użyteczne w walce ze złem tożsamości innych ludzi – playboya Lamonta Cranstona, przemysłowca Henry-'ego Arnauda, mającego rozległe kontakty w Chinatown Yinga Ko czy prostego dozorcy Fritza. Prawdziwa, straszna twarz Cienia nawet u najbardziej zatwardziałego bandyty wywoływała napad paniki. Tak właśnie prezentował się The Shadow w ponad trzystu bestsellerowych powieściach. Tyle tylko, że nie było to jego najpopularniejsze wcielenie.

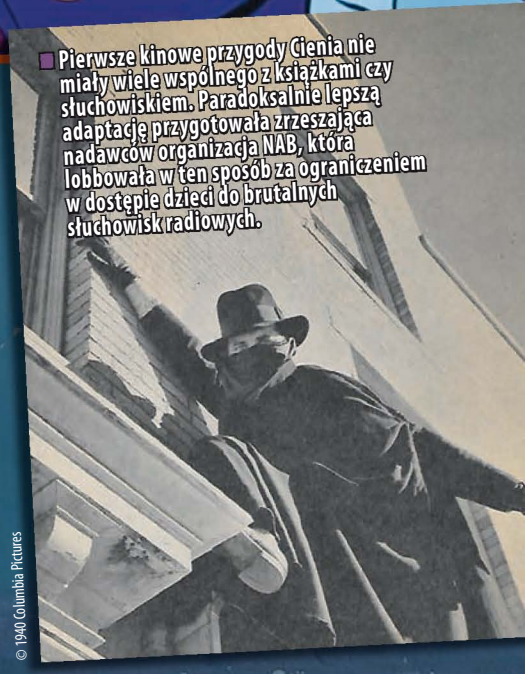
© 2005 WBIE

My wszyscy z Cienia.

© 2005 Warner Bros. Pictures



Darkwing Duck pojawił się po raz pierwszy w „Kaczych opowieściach" z 1987 roku. Prawdziwe nazwisko bohatera – Drake Mallard – to nawiązanie do pierwszej tożsamości Cienia, czyli Kenta Allarda.

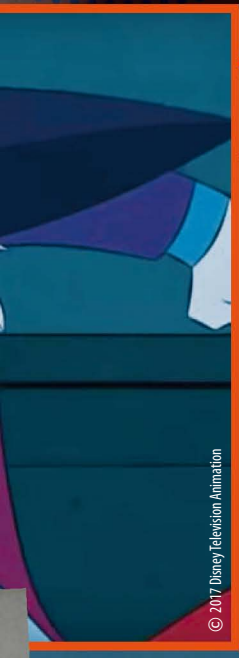


Pierwsze kinowe przygody Cienia nie miały wiele wspólnego z książkami czy słuchowiskiem. Paradoksalnie lepszą adaptację przygotowała zrzeszająca nadawców organizacja NAB, która lobbowała w ten sposób za ograniczeniem w dostępie dzieci do brutalnych słuchowisk radiowych.

© 1940 Columbia Pictures

POD PSEUDONIMEM

Nie tylko twórcy Batmana inspirowali się Cieniem. Alan Moore przyznał, że na podstawie The Shadow stworzył swojego V z „V jak Vendetta". Nie da się też ukryć, że do postaci tej nawiązuje odważny Darkwing Duck (w polskich tłumaczeniach Agent Kuper albo Dzielny Agent Kaczor) ze spin-offu „Kaczych opowieści". A choć sam Cień nie miał szczęścia do naszego ulubionego medium (bijatyka, nad którą pracowało Ocean Software, była bliska ukończenia, gdy podjęto decyzję, by nie wydawać jej w związku z klapą filmu z 1994 roku), to udało mu się znaleźć fanów wśród wielu twórców gier. Dlatego właśnie w Fallloucie 4 możemy spotkać ghoula Kenta, fana detektywistycznych programów radiowych, który poszukuje znajomo wyglądającego kostiumu Srebrnego Fantoma.

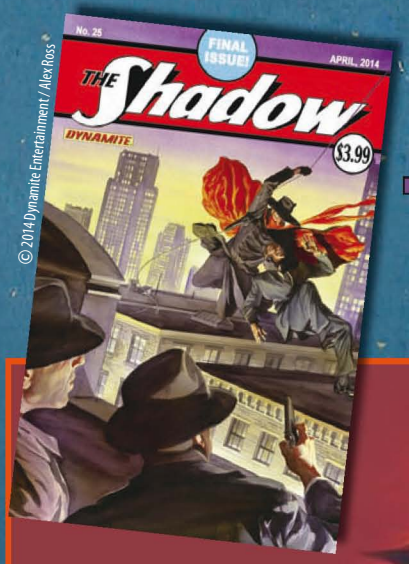


© 2017 Disney Television Animation

Cień Orsona Wellesa

W 1937 roku The Shadow powrócił na antenę radiową, tym razem nie jako narrator cudzych opowieści, ale bohater własnej historii inspirowanej książkami. **W mściciela wcielił się pewien bardzo młody, nieznany wówczas, acz obiecujący aktor teatralny, reżyser i impresario – Orson Welles**. Wbrew często powtarzanej opinii to właśnie rola Cienia uczyniła z Wellesa jako aktora prawdziwą gwiazdę. Późniejsze słuchowisko na podstawie „Wojny światów" H. G. Wellsa, za które także odpowiadał Welles, utwierdziło natomiast ludzi w przekonaniu, iż 22-letni młodzieniec ma wybitny talent reżyserski, i zapewniło mu przeprowadzkę do Hollywood.

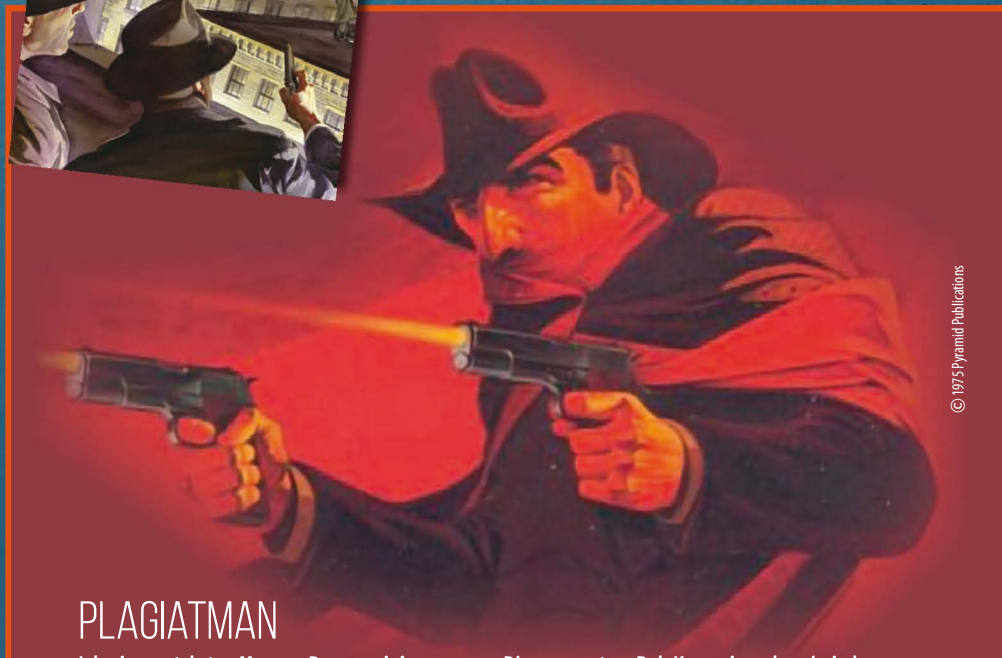
We wcześniejszym stwierdzeniu, że ponad 300 bestsellerowych powieści z cyklu „The Shadow" blaknie wobec popularności, jaką zapewnił Cieniowi program radiowy, nie ma żadnej przesady. Pod koniec lat 30. w Stanach Zjednoczonych odbiorniki radiowe były niemal wszędzie. W okresie tym, nazwanym Złotą Erą Radia, ponad 80% amerykańskich rodzin codziennie słuchało w swoich domach przynajmniej kilku różnych audycji. Pod względem nasycenia rynku radio miało niewyobrażalnie mocną pozycję. Telewizja podobną popularność osiągnęła dopiero na przełomie XX i XXI wieku. Radio towarzyszyło ludziom w miejscach pracy i w sklepach, za pomocą radiowęzłów również na ulicach, a nawet w samochodach (pod koniec czwartej dekady takie odbiorniki były jeszcze dość pokaźne, ale wystarczyło kilka lat, by je zminiaturyzować i spopularyzować). Nadawana między 1937 a 1954 rokiem **audycja „The Shadow" aż 15 razy zdobyła tytuł najpopularniejszego słuchowiska w Stanach Zjednoczonych, stała się też jednym z najchętniej włączanych programów w Kanadzie**.



© 2014 Dynamite Entertainment / Alex Ross

W każde niedzielne popołudnie Ameryka siadała przed odbiornikami i nadstawiała uszu na przygody pierwszego superbohatera. Ten jednak różnił się trochę od swojej książkowej inkarnacji. Jako że programu słuchały dzieci, Cień stał się nieco łagodniejszy. Trup nadal ścielił się gęsto, a nasz protagonista nie wahał się przed użyciem przemocy, ale w większości przypadków to zatwardziali bandyci sami sprowadzali na siebie swój marny los. Zmiana medium wymusiła też wprowadzenie pomocnika. Cień przestał być samotnikiem.

Tylko Alex Ross mógł sobie pozwolić na taki żart. Jego okładka to przeróbka pierwszej okładki z Batmanem (Detective Comics z maja 1939 roku), a zarazem aluzja do faktu, iż Bob Kane splagiatował fabułę powieści o Cieniu.



© 1975 Pyramid Publications

PLAGIATMAN

Jak wiemy z tekstu „Mroczny Rycerz wciąż powstaje" z CD-Action 03/2022, Bob Kane nie chciał dzielić się chwałą wynikającą ze stworzenia postaci Batmana. Jego współpracownik Bill Finger nie był jedynym, który został odsunięty na boczny tor. Kane po latach opowiadał o tym, jak pomysł na Człowieka Nietoperza przyszedł mu do głowy po obejrzeniu „Znaku Zorro" z 1940 roku. Nawiązania do tej historii znajdziemy w niezliczonych komiksach, a nawet w filmach o Batmanie (np. w pierwszych scenach „Batman v Superman: Świt sprawiedliwości" Wayne'owie wychodzą z kina po seansie filmu o Zorro). Tyle tylko, że we wspomnianym obrazie kalifornijski bohater nie był odzianym w czerń mścicielem, a raczej kimś w rodzaju trickstera. Kane wskazywał też na inspirację obejrzanym w dzieciństwie filmem „The Bat Whispers" (1930), którego bohater rzekomo miał głowę nietoperza. Ale i tu twórca komiksów minął się z prawdą, bo w żadnej ze scen filmu bohater nie przypomina latającego ssaka.

Dlaczego zatem Bob Kane nie wskazał nigdy na Cienia jako swoją inspirację? Otóż w tym przypadku doszło do czegoś więcej niż tylko pożyczenia (i to tak niebezpiecznie zbliżającego się do plagiatu) pewnych cech osobowości czy wyglądu bohatera. Wczesne komiksy o Batmanie pełne są linijek przepisanych żywcem z powieści Gibsona. Szczególnie często Kane sięgał po fragmenty 113. powieści o Cieniu zatytułowanej „Partners in Peril". W tej samej książce wystąpił też jeden z bossów podziemia, z którymi walczył Cień – klaun określany jako The Joker albo Grim Joker. Ba, wiele pasków komiksowych z Mrocznym Rycerzem zawiera elementy przerysowane z ilustracji, które znalazły się w powieściach Gibsona. Na osłodę pozostało Cieniowi tylko to, że kontynuatorzy opowieści o Batmanie, próbując pozbyć się tego grzechu pierworodnego Człowieka Nietoperza, kilkukrotnie doprowadzali do crossoverów z udziałem obu bohaterów.

Nowe oblicze

W książkach The Shadow korzystał z armii zawdzięczających mu życie agentów. To rozwiązanie utrzymano również w programie radiowym, ale jedna osoba z grona współpracowników odgrywała rolę szczególną. To Margo Lane, postać zainspirowana przez prawdziwą osobę – Brendę Frazier, niezwykle popularną w latach 30. bywalczynię salonów, a zatem swego rodzaju celebrytkę, znaną przede wszystkim z prowadzonego przez nią życia towarzyskiego. Głos Margo miał urozmaicać słuchowisko zdominowane przez mężczyzn, ale wkrótce znacznie zyskała ona na znaczeniu dzięki niezwykłej chemii między nią a Cieniem oraz ich okazjonalnemu, komediowemu przekomarzaniu się. **Lane wymykała się też stereotypowemu przedstawianiu kobiet jako ofiar przemocy, bo choć często oczekiwała pomocy ze strony Cienia, to sama też niejednokrotnie ratowała mu skórę.** Była jedyną osobą znającą prawdziwą tożsamość bohatera i – jak scenarzyści sugerowali półgębkiem – łączyło ją z nim coś więcej niż tylko przyjaźń.

Dwie istotne zmiany przeszedł też sam Cień. Pierwsza z nich dotyczyła tożsamości. W książkach The Shadow to Kent Allard, który udaje Lamonta Cranstona, wykorzystując specjalnie przygotowaną maskę i pewne podobieństwo fizyczne. W słuchowisku Cień po prostu był Cranstonem, niezwykle zamożnym człowiekiem zgrywającym – dla utrzymania swej prawdziwej tożsamości w sekrecie – nieco zblazowanego playboya. Do tego po raz pierwszy właśnie w radiowym programie The Shadow zyskał prawdziwą supermoc. Słuchowisko nie mogło w sposób odpowiednio atrakcyjny przekazać istoty umiejętności książkowego Cienia opierających się na magicznych sztuczkach, kamuflażu i okazjonalnej sugestii hipnotycznej. Dlatego właśnie **w radiu Lamont Cranston miał telepatyczną zdolność do „zamglania" umysłów**, dzięki której, w sprzyjających okolicznościach, stawał się dla swych wrogów niewidzialny. W audycji zaznaczano przy tym, iż owa umiejętność (The Shadow nauczył się jej od tybetańskich mnichów w Shangri-La) ma podłoże całkowicie naukowe, tak samo jak sztuczki używane przez Cienia w książkach.

W takiej formie zamaskowany mściciel przetrwał 17 lat. Oczywiście zmieniali się odtwarzający tę rolę aktorzy – po Wellesie pałeczkę przejął Bill Johnstone, następnie John Archer i Brett Morrison. W końcu jednak Złota Era Radia dobiegła końca. **26 grudnia 1954 roku wyemitowano ostatni odcinek audycji** – „Murder by the Sea". A jednak Cień nie planował poddać się bez walki i tak po prostu się rozpłynąć.

> „Twoje ofiary błagają zza grobu, abym je pomścił. Dla nich ta śmierć będzie sprawiedliwością, dla ciebie należną zapłatą, a dla mnie... odkupieniem".

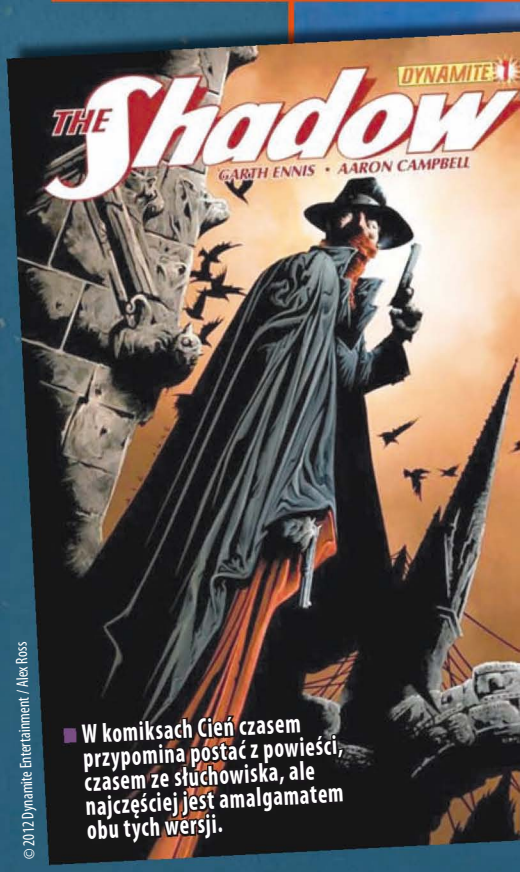
Orson Welles, jeden z najsłynniejszych aktorów i reżyserów wszech czasów, na zdjęciu promującym słuchowisko.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Video killed the radio star

Ekspansja komiksów zmniejszała popularność literatury pulpowej. Z kolei film i telewizja stopniowo ograniczały rolę radia jako medium do opowiadania historii. Cień musiał zareagować. W 1940 roku The Shadow (w wersji będącej połączeniem bohatera książek i audycji radiowej) zagościł w prasie w pierwszych krótkich komiksach, które przez kolejne lata wznawiano w ramach osobnych zeszytów „Shadow Comics". Niestety owe historie obrazkowe nigdy nie zyskały popularności porównywalnej z powieściami czy programem radiowym. Powodów było kilka. Na samym początku zawiniła skomplikowana fabuła oraz mała atrakcyjność graficzna odzianej w czerń i ukrywającej się w mroku postaci. W latach 60., gdy Cień powrócił do komiksów, jego **konkurencja, przede wszystkim Batman, zdołała nie tylko zagospodarować znaczną część rynku, ale też „pożyczyć" sobie fabuły najsłynniejszych historii z cyklu „The Shadow".** Jednak Cień nigdy ostatecznie nie zniknął. Wywalczywszy dla siebie niewielką przestrzeń – i wędrując od wydawnictwa do wydawnictwa – zdołał zostać bohaterem około 300 zeszytów. Ostatnie z nich opublikowano w roku 2017.

© 1994 Universal Pictures, Bregman/Baer Productions



© 2012 Dynamite Entertainment / Alex Ross

W komiksach Cień czasem przypomina postać z powieści, czasem ze słuchowiska, ale najczęściej jest amalgamatem obu tych wersji.

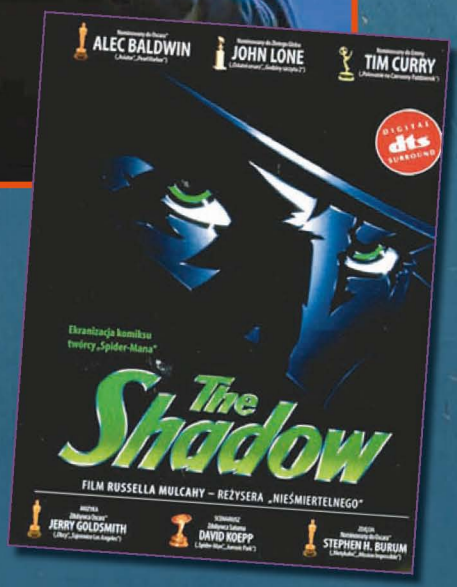
The Shadow gościł też na ekranach. Najpierw w serialu kinowym – sześciu krótkich, niskobudżetowych opowiastkach emitowanych przed właściwym seansem filmowym w latach 1931-1932. Ta wersja Cienia nie miała wszakże

HA HA HA HA HA HA!

Film „The Shadow" z 1994 roku miał swój urok, ale nie zdołał powtórzyć sukcesu „Batmanów". Twórcy pokazali nam bardzo niewiele scen z zamaskowanym mścicielem.

© 1994 Universal Pictures, Bregman/Baer Productions

© 1994 Universal Pictures, Bregman/Baer Productions



W Polsce doczekaliśmy się wyjątkowo kuriozalnego wydania filmu z Alekiem Baldwinem na DVD. Według informacji na pudełku obraz ma być „ekranizacją komiksu twórcy Spider-Mana". Tyle że Cień nie jest postacią komiksową, a reżyserem ostatecznie został Russell Mulcahy, nie Sam Raimi.

prawie nic wspólnego ze swoją radiową czy powieściową inkarnacją. Potem przyszła pora na filmy pełnometrażowe. W 1937 roku do kin trafił „The Shadow Strikes", a w 1938 „International Crime" – w obydwu dziełach w głównego bohatera wcielił się Rod La Rocque. Z 1940 roku pochodzi kolejny serial kinowy – tym razem aż 15-odcinkowy. Sześć lat później powstała trylogia niskobudżetowych filmów z odzianym w czerń mścicielem: „The Shadow Returns", „Behind the Mask" i „The Missing Lady". Wszystkie osiągnęły umiarkowany sukces komercyjny, ale ze względu na bardzo luźne podejście do materiału źródłowego nie wyczerpały całego potencjału postaci.

Po zakończeniu audycji radiowej The Shadow miał otrzymać własny serial telewizyjny. Ostatecznie jednak, wskutek konfliktów o wizję artystyczną oraz pieniądze (w końcu Cień miał kilku równorzędnych twórców – Gibsona i scenarzystów słuchowiska), skończyło się na wyprodukowaniu samego pilota serialu.

Krótkie wyjście z cienia

Hollywood straciło na kilka dekad ochotę do realizowania produkcji o przedwojennym superbohaterze. Tak było aż do końcówki lat 80., kiedy świeżo po sukcesie „Martwego zła 2" Cieniem zainteresował się Sam Raimi. W nowej adaptacji rola Lamonta Cranstona / Kenta Allarda miała przypaść niezrównanemu Bruce'owi Campbellowi. Ostatecznie jednak studio nie dało temu projektowi zielonego światła, a Raimi w oparciu o stworzony już scenariusz (oraz w dużej mierze o wygląd postaci) nakręcił w 1990 roku „Człowieka ciemności" z Liamem Neesonem.

Cztery lata później do kin trafiła inna ekranizacja historii Cienia – **film „The Shadow" z Alekiem Baldwinem w roli głównej. Pod względem fabularnym była to opowieść naprawdę bardzo zgrabna.** Lamont Cranston musiał zmierzyć się ze swym książkowym arcywrogiem, Shiwanem Khanem, planującym wyprzedzić swoje czasy i jeszcze w latach 30. XX wieku zbudować bombę atomową.

CZY WIESZ, ŻE...?

Ekologia jest obecnie na ustach wielu superbohaterów, ale i pod tym względem można uznać Cienia za pioniera. Głównym sponsorem audycji radiowej był bowiem Blue Coal – dystrybutor bardziej ekologicznego, mniej kopcącego węgla. W przerwie między przygodami mściciela odbiorcy mogli wysłuchać porad na temat zamawiania tego rodzaju opału oraz dokonywania przeglądu pieca tak, aby zaoszczędzić pieniądze i nie zanieczyszczać środowiska.

W walce ze złem Cieniowi towarzyszyła Margo Lane (w tej roli Penelope Ann Miller), również dysponująca umiejętnościami telepatycznymi. Przede wszystkim jednak film doskonale rozwinął mitologię The Shadow. Książki, a sporadycznie nawet audycja radiowa i komiksy, sugerowały już wcześniej, że nasz bohater miał dość mroczną przeszłość, a jego walka ze złem jest formą odkupienia. W hollywoodzkiej kreacji Lamont Cranston przed rozpoczęciem podwójnego życia był handlarzem opium i przypominającym nieco Kurtza z „Jądra ciemności" watażką, którego na przymusową i bolesną resocjalizację wysłali tybetańscy mnisi. A jednak, mimo popularności postaci wśród fanów, film okazał się finansową klapą. Choć niektórzy dopatrują się źródeł klęski komercyjnej w osadzeniu akcji filmu w latach 30., to prawdziwy powód jest chyba znacznie łatwiejszy do zrozumienia. Wskutek ograniczeń budżetowych obraz nie miał zbyt wielu scen akcji i efektów specjalnych – przynajmniej w porównaniu do konkurencyjnego „Batmana". Skutkiem tego w „The Shadow" dostaliśmy po prostu za mało samego Cienia.

Jeśli więc od czasu zakończenia audycji radiowej i oryginalnego cyklu pulpowych powieści The Shadow nie zdołał zainteresować sobą szerszej publiczności, to czy warto wciąż poświęcać mu uwagę? Owszem – i nie tylko dlatego, że **wraz z postacią Cienia narodziły się tropy i motywy, które dziś wiążemy z najsłynniejszymi współczesnymi superbohaterami**. Nie tylko dlatego, że niegdyś swą popularnością bił na głowę całe uniwersa Marvela i DC. Cień jest po prostu postacią fascynującą, która z każdym rokiem – całkiem słusznie – zyskuje nowe rzesze fanów odkrywających jej przygody sprzed niemal 100 lat. A fakt, iż coraz głośniej przebąkuje się o wznowieniu cyklu powieści, a nawet o nowym serialu z mrocznym mścicielem w roli głównej, wskazuje na to, że obłąkańczy śmiech niewidzialnego człowieka w czerwonym szalu może nas jeszcze kiedyś przerazić na śmierć... i sprowadzić na dobrą drogę. |CDA|

Filmogry Mozolnie Vracają

Tęskni za żonglowaniem cedekami: **rajmund**

To zabawne, że gry FMV, wykorzystujące nagrania z żywymi aktorami, wyszły z mody na chwilę przed spopularyzowaniem się wymarzonego dla nich nośnika: płyt DVD. Co jakiś czas na rynek trafiają jednak współczesne wariacje na ich temat, a być może doczekamy się jeszcze prawowitych wznowień najważniejszych przedstawicieli tego gatunku.

Gry FMV święciły triumfy pod koniec XX wieku, ale od kilku lat obserwujemy nieśmiałe próby powrotu do tej formuły. Czy to w postaci niewinnych flirtów, jak Quantum Break studia Remedy z akcją przerywaną serialem z udziałem aktorów, czy eksperymentów pokroju dzieł Sama Barlowa (Her Story, Telling Lies, Immortality) lub Netfliksowego „Bandersnatcha", czyli interaktywnego filmu-paragrafówki stworzonego pod marką „Czarnego lustra". Regularnie pojawiają się też zupełnie nowe gry FMV utrzymane w klasycznej konwencji, że wymienię tylko wydaną przez Sony Ericę, taśmowo produkowane tytuły Wales Interactive (m.in. Five Dates i Late Shift) czy The Centennial Case: A Shijima Story (patrz: CDA 04/2022) z maja tego roku. **Gatunek wciąż intryguje i przyciąga graczy, o czym świadczą także coraz odważniejsze powroty produkcji sprzed lat.**

The Pandora Directive ma szansę zyskać drugie życie dzięki upscalingowi filmów do jakości 4K.

Jak uczynić telewizję interaktywną?

Wydane w 1992 roku na Segę Mega-CD Night Trap stanowiło kulminację słynnego hasła „Sega does what Nintendon't". Podczas gdy ojcowie Mario kurczowo trzymali się familijnych klimatów, ich największy konkurent zdecydował się stworzyć brutalną grę o skąpo ubranych nastolatkach atakowanych przez wampiry. Opinia publiczna była zszokowana, tym bardziej że nie mieliśmy do czynienia z jakimiś komiksowymi grafikami – Night Trap pokazywało prawdziwe aktorki w scenach przemocy seksualnej. Kontrowersje okazały się doskonałą reklamą i zapewniły produkcji sukces komercyjny, ale to właśnie tej grze pośrednio zawdzięczamy powstanie organizacji ESRB, która przyznaje ograniczenia wiekowe grom wydawanym w USA.

Patrząc z perspektywy czasu, Night Trap nie jest dobrą grą. Tom Zito, jeden z jej twórców, przyznał kilka lat temu w wywiadzie z Variety, że głównym pomysłem stojącym za tym tytułem było uczynienie telewizji interaktywną: „Jak sprawić, by programy telewizyjne pozwalały ludziom na interakcję z tym, co widzą na ekranie? Z naszego punktu widzenia ówczesna technologia pozwalała zaproponować odbiorcom zupełnie nową formę telewizji". **Późniejsze gry FMV rozwinęły ten temat znacznie lepiej, ale Night Trap do dziś otoczone jest podobnym kultem, co złe filmy z epoki VHS.**

Gdyby nie grono zapalonych fanów, prawdopodobnie nie doszłoby w 2017 roku do wydania remastera gry, akurat na jej 25. urodziny. Co prawda pierwotna zbiórka na ten projekt okazała się klapą (uzyskano niespełna 40 tys. dolarów z oczekiwanych 330 tys.), po czasie zyskał on jednak wystarczającą uwagę mediów, by skłonić twórców do odświeżenia produkcji. Jak na ironię, Night Trap: 25th Anniversary Edition zostało zaopiniowane przez ESRB jako odpowiednie dla nastolatków, a w 2018 roku trafiło na... Nintendo Switcha.

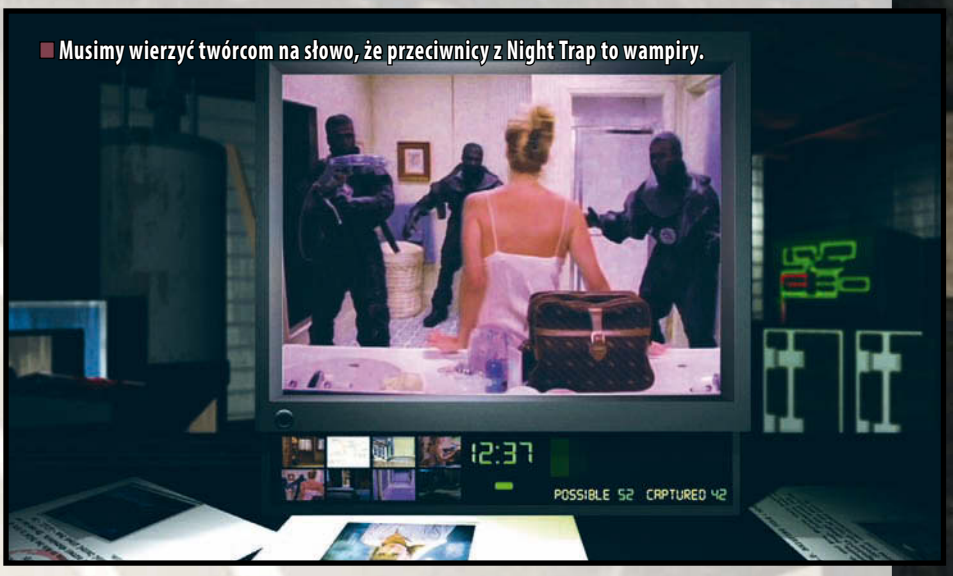
A gdyby tak wskrzesić królową gatunku?

Twórcy Night Trap mają na tyle wierną grupę miłośników, że wznawiają także swoje inne kiczowate gry FMV – zrobili tak z Corpse Killerem czy Double Switchem. Ale **co by było, gdyby przywrócić do życia jakąś autentycznie dobrą grę z tego nurtu? Jeśli pytacie mnie o zdanie, to od lat typuję do tego miana The Pandora Directive**, czwartą odsłonę serii przygód detektywa Teksa Murphy'ego(*). Jeżeli połączenie klasycznych elementów kina noir z futurystycznymi realiami nie zachęca was wystarczająco, to może skusicie się po tym, jak dodam, że przygodówka Access Software z 1996 roku doskonale poradziła sobie z większością bolączek kojarzonych z gatunkiem FMV.

Interaktywnym filmom zarzucano przede wszystkim to, że są krótkie i liniowe. The Pandora Directive oferuje dziewięć długich dni-rozdziałów na dobrych kilkanaście godzin zabawy. W zależności od tego, jak poprowadzimy śledztwo i jak zachowamy się wobec innych bohaterów, dotrzemy do jednego z sześciu różnorodnych zakończeń. Przerywniki filmowe traktuje się tutaj jako nieodłączną część interakcji z przedmiotami i rozmów, a nie nudne wydłużanie rozgrywki. Do tego dochodzi mnóstwo satysfakcjonujących łamigłówek, a opowiedziana w grze historia okazała się na tyle interesująca, że w Hollywood swego czasu pojawiały się poważne plany dotyczące ekranizacji.

The Pandora Directive jest bez problemu dostępne na Steamie czy GOG-u, ale to na szczęście nie koniec. W maju zeszłego roku studio Big Finish Games, złożone z twórców oryginalnej

Szczur głównego bohatera to kolejny powód, by zapoznać się z Phantasmagorią 2.



Musimy wierzyć twórcom na słowo, że przeciwnicy z Night Trap to wampiry.

W oczekiwaniu na remaster The Pandora Directive warto zagrać w Tesla Effect z 2014 roku – ostatnią przygodę Teksa Murphy'ego.

serii, pochwaliło się trwającym od kilku miesięcy procesem digitalizacji i remasterowania materiałów filmowych z gry. Niestety rozmaite typy kaset, których używano do ich rejestracji, a także niewdzięczna technika przeplotu(**) na każdym kroku utrudniają to zadanie, dlatego nie wyrobiono się ze wznowieniem na 25. rocznicę pierwszego wydania. Twórcy jednak zaprzęgli do pomocy najnowocześniejsze modele AI i wciąż testują kolejne technologie, co daje coraz lepsze efekty.

„To prawdziwy cud, że w ogóle możemy próbować zaprezentować dziś filmy z The Pandora Directive w kompletnie zremasterowanej formie w 4K, podczas gdy materiał wyjściowy stanowią malutkie nagrania w formacie 4:3 z efektem letterbox(***), prezentowane w 10 klatkach na sekundę i w 256 kolorach", czytamy w jednym z artykułów na blogu twórców, gdzie przybliżają oni proces odtwarzania swojej najlepszej gry. Opublikowane na stronie kadry faktycznie wyglądają, jakby zarejestrowano je dosłownie wczoraj. Niestety Big Finish Games wciąż nie jest w stanie nawet oszacować, jak długo zajmą prace nad tym tytułem. Dość wspomnieć, że na jego potrzeby wycofano się z tworzenia The Poisoned Pawn, zupełnie nowej przygody Teksa Murphy'ego mającej oficjalnie zakończyć całą sagę.

Ta cholerna Phantasmagoria

Wyniki sprzedażowe dość jednoznacznie wskazują, że **istniał taki moment w historii, kiedy Phantasmagoria robiła dobre wrażenie, lecz z dzisiejszej perspektywy to bardzo słaby horror i jeszcze gorsza gra**. Podobne zdanie na ten temat wyraziła Ranafe w najnowszym wydaniu CD-Action Retro. Co innego Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh, która porzuciła schematy oraz nudę i pojechała po bandzie w swoim nieprzewidywalnym szaleństwie, tak typowym dla lat 90.

Głównym bohaterem „dwójki" jest Curtis Craig – niepozorny pracownik firmy farmaceutycznej WynTech – który odchodzi od zmysłów i cierpi na halucynacje wskutek m.in. dziecięcych traum. Paul Morgan Stetler na tyle zżył się z tą rolą, że do dziś wspomina ją z nostalgią na swoim kanale na YouTubie (Conversations with Curtis). Regularnie przeprowadza tam też wywiady z aktorami i twórcami związanymi z grami FMV.

Na początku 2022 roku udało mu się nawet przeprowadzić zbiórkę na cyfryzację kaset wideo z kompletem oryginalnych nagrań filmowych z Phantasmagorii 2 – odnalazł je rok wcześniej jeden z widzów kanału. To prawdopodobnie jedyna kopia, która przetrwała do dziś w dobrej jakości. I choć Stetler chce głównie zarchiwizować ten materiał dla kolejnych pokoleń, nieśmiało otwiera to też furtkę dla potencjalnego remastera gry.

Trzymam kciuki, podobnie jak za kolejne powroty gier FMV. Jeśli w zeszłym roku udało się wydać po ćwierćwieczu American Hero – anulowany koszmarek z czasów konsoli Atari Jaguar – to wierzę, że wszystko jest możliwe. **|CDA|**

> The Pandora Directive poradziła sobie z większością bolączek gatunku FMV.

(*) W tym miejscu trzeba od razu przyznać, że detektyw z niego mniej więcej taki, jak z Guybrusha Threepwooda pirat.

(**) Technika, która co prawda umożliwia podwojenie liczby klatek wyświetlanych na sekundę, lecz czyni to kosztem rozdzielczości. W grach FMV kojarzymy ją głównie z charakterystycznymi poziomymi liniami przecinającymi obraz.

(***) Technika polegająca na doklejeniu czarnych pasów na dole i górze obrazu, by bez zniekształcania dostosować panoramiczne nagranie do standardowego formatu wyświetlania.

SPECIAL, googie i era atomu

JAK NARODZIŁ SIĘ FALLOUT?

Nigdzie nie rusza się bez Dogmeata: Ranafe

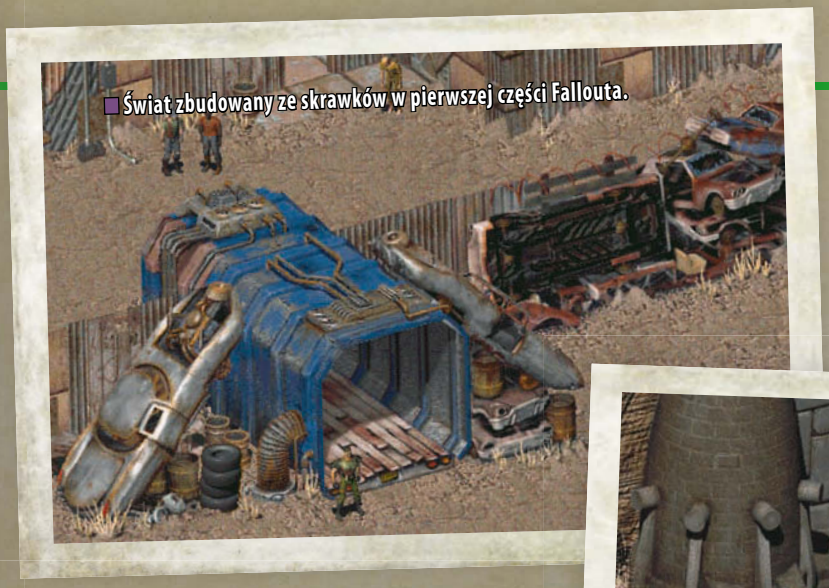
Atomowa apokalipsa to ostateczny koniec starego świata, globalne katharsis i restart wszystkich zasad moralnych, po którym nie ma już miejsca na szukanie winnych. Trzeba żyć od nowa, z cieniem zbrodni przodków widocznym na każdym kroku.

Ludzkość sama skrzywdziła się w ten sposób. Jak można jej nienawidzić i się na niej mścić, skoro osobiście wymierzyła sobie najstraszliwszą karę? Niczym to biedne dziecko, które nie posłuchało rodzica i włożyło rękę do wrzątku – z tą różnicą, że tym razem weszło do ukropu całe. Tak, Fallout wprawia gracza w dziwny stan tkliwości wobec tego zniszczonego świata. **Obraz, który najmocniej zapada w pamięć, to za każdym razem scena opuszczenia Krypty**: blask słońca, przestwór nieba, ruiny wyłaniające się spomiędzy drzew. I poczucie, że oto czeka nas coś wielkiego... choć niekoniecznie bezpiecznego. Świat zawsze na początku jest cichy i kuszący. I tylko niepokoją odległe chmury o dziwnym kolorze czy wydawane przez nieznane zwierzę odgłosy, od których włos jeży się na karku.

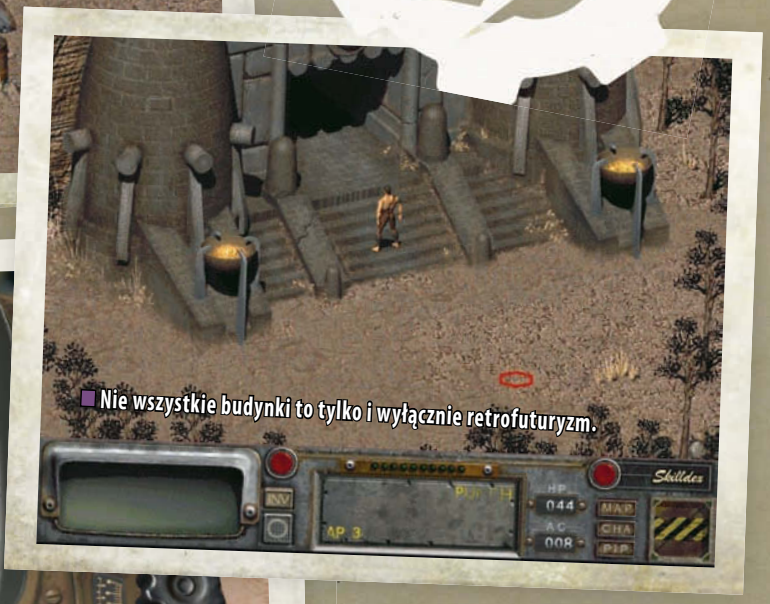
Naiwny optymizm widoczny w pozostałościach po cywilizacji ostro kontrastuje z ogromem zniszczenia. To wizja, którą trudno zapomnieć – podobnie jak nie da się wymazać z pamięci pierwszego dziecięcego wózka wybuchającego nam prosto w twarz. Jak powstał ten niezwykły świat i co inspirowało jego twórców?

Zróbmy własnego Wastelanda

Ulubionym filmem Leonarda Boyarsky'ego, dyrektora artystycznego w Interplayu, był – podobnie jak w przypadku innych osób z ekipy – drugi „Mad Max", czyli „Wojownik szos". Wśród inspiracji developer wymienia także „Miasto zaginionych dzieci" i „Brazil" oraz komiksy Franka Millera z cyklu „Hard Boiled". Na ostateczny



Świat zbudowany ze skrawków w pierwszej części Fallouta.



Nie wszystkie budynki to tylko i wyłącznie retrofuturyzm.

Pip-Boy (Personal Information Processor), jeden ze znaków rozpoznawczych serii.

kształt gry miała też wpływ antologia tekstów „Worlds of Tomorrow" wydana w 1953 roku, w której znalazły się opowiadania takich pisarzy jak Ray Bradbury czy Arthur C. Clarke.

Zanim jednak wszystkie te książki, filmy i komiksy zlały się w jedną spójną koncepcję, nim zespół wpadł na pomysł systemu umiejętności SPECIAL, przed tym, jak światło dzienne ujrzały pierwsze szkice Pip Boya, na tapecie był projekt remake'u kultowej gry Wasteland. Stworzony przez Interplay i wydany w 1988 roku przez Electronic Arts tytuł doczekał się fatalnego sequela – Fountain of Dreams. Mimo wszystko myślano nad kontynuacją, ale podczas jednego ze świątecznych spotkań **zarząd studia ostudził zapał twórców, donosząc, iż nie udało się zdobyć praw do Wastelanda** i nadal znajdują się one w rękach EA. Scott Campbell(*), który spędził bożonarodzeniowy czas na opracowywaniu nowej koncepcji, stwierdził, że może i Interplay nie da rady zrobić remake'u, ale idea świata po atomowej apokalipsie jest wciąż warta rozważenia. Kto wie, może gdyby nie problemy z prawami do marki, nigdy nie usłyszelibyśmy pamiętnych słów „Wojna nigdy się nie zmienia" wypowiedzianych głosem Ronalda Francisa Perlmana?

Wyjście z krypty

Następne tygodnie członkowie studia spędzili na poszukiwaniu odpowiedniego settingu. Może inwazja Obcych? Albo zombie? Rozważano pomysł, że rzeczywistość okazała się finalnie tylko iluzją, czymś w stylu „nie było nigdy żadnego konfliktu nuklearnego"... Ostatecznie ekipa doszła do wniosku, że okres zimnej wojny jest najbardziej podatny na sparodiowanie, a gracze łatwo się w nim odnajdą.

Podczas wielu godzin dyskusji nad kształtem gry **główny programista Tim Cain podzielił się z zespołem swoim snem. Widział się w nim w gigantycznym schronie** odciętym od świata za pomocą ciężkiego włazu. Schron ów nie był zwykłym labiryntem ciasnych pomieszczeń, lecz podziemnym miastem, w którym ludzie potrafili spędzić całe życie, nie ujrzawszy światła słonecznego. Z tej wizji narodził się znany nam Fallout.

Każdy schron w świecie gry jest w 100% samowystarczalny – ma zasoby wody i farmy żywności. W teorii powinien zapewnić bezpieczne życie przez prawie 80 lat, zatem całe pokolenia mogły w nim mieszkać, nie wyściubiwszy nosa na zewnątrz. Co zatem mogło zmusić ludzi do opuszczenia kryjówek, zwłaszcza że propaganda przekonywała ich, iż świat to skażone pustkowie? Oraz jak sytuacja związana z zamknięciem wpłynęła na kondycję psychiczną mieszkańców?

Wszystkim w studiu od razu spodobała się idea bohatera, który z różnych powodów zmuszony jest wyjść na zewnątrz. Z tych myśli wypłynęło wiele świetnych pomysłów, zarówno tych zabawnych, jak i strasznych. Od eksperymentów medycznych po wizje przypominające „Truman Show" i nieszczęśliwe wypadki doprowadzające do unicestwienia całych społeczności. Wszystko to czekało na gracza pod ziemią. A co czaiło się na niego na powierzchni?

Najbardziej skomplikowany system na świecie?

Poza Wastelandem, który projektanci wciąż mieli za niedoścignięty ideał, **inną ważną dla nich grą był X-COM: UFO Defense**. Campbell

Fallout miał być wymarzonym remakiem gry Wasteland.

(*) Jego wspomnienia z okresu tworzenia pierwszych Falloutów zawarte są w obszernym artykule opublikowanym w lutym 2012 roku w serwisie No Mutants Allowed i dostępnym tutaj: archive.ph/02ipM.

Technologia jest bardziej zaawansowana od naszej, ale np. nie nastąpiła miniaturyzacja w dziedzinie komputerów.

Fallout 76 jest pełen czarnego humoru (jak i inne gry z serii).

Okiem Bartłomieja „Archigame'a" Baranowskiego

Od samego początku seria Fallout zanurzona jest w klimacie lat 60., co widać doskonale po nawiązaniach twórców do retrofuturyzmu i art déco. Od trzeciej części cyklu pojawia się też charakterystyczny styl googie, który może wydawać się z dzisiejszej perspektywy nieco przaśny, ale w latach 60. budynki o aerodynamicznych kształtach uważane były za niezwykle nowoczesne.

Przejście w 3D przyniosło serii nieco mniej barwne klimaty. Frywolne, trochę nawet naiwne pomysły z pierwszych dwóch części zastąpiono praktyczniejszym i sensowniejszym projektem budynków i wnętrz, które od tamtego momentu są bardziej realistyczne. Duży wpływ na to miał główny artysta koncepcyjny – nieżyjący już Adam Adamowicz.

Z jednej strony ten przesadny realizm moim zdaniem nieco okaleczył klimat, ale z drugiej w końcu mogliśmy lepiej zobaczyć wiele detali dotąd trudnych do zauważenia, jak chociażby wyposażenie wnętrz: meble na cienkich nóżkach, okrągłe lodówki czy obłe telewizory na stojaku.

wspomina, że tytuł robił wrażenie stylistyką i projektem interfejsu oraz ekranu walki. Problem z inspirowaniem się nim polegał na tym, że Fallout opierał się na ogromnej liczbie umiejętności, zmianie postawy, musiał mieć oddzielny klawisz na ekwipunek itd., zatem rozwiązania obecne w UFO Defense nie miały tu zastosowania. Nie bez znaczenia okazał się też fakt, że pierwotnie Fallout był pomyślany jako pierwsza odsłona serii tytułów opartych na GURPS-ie (Generic Universal Role-Playing System), czyli systemie RPG, który pozwalał łatwo rozegrać sesję w dowolnym settingu. W efekcie **testerzy dostali bodaj najbardziej skomplikowaną i nieintuicyjną grę, jaką mogli sobie wyobrazić**. Należało coś z tym zrobić.

Ale to niejedyny problem, przed jakim stanęli twórcy. W pewnym momencie wysłali film otwierający grę do Steve Jackson Games, które posiadało prawa do GURPS-a. Okazało się, że Fallout zapowiadał się, zdaniem SJG, zbyt brutalnie. Członkowie ekipy Tima Caina złapali się za głowy, bo sceny ukazane w intrze były niczym w porównaniu do tego, co szykowali w samej grze (wiele o pomysłach twórców questów mówią same tytuły, jakie mógł zdobyć gracz, np. Childkiller). Czekała ich więc trudna decyzja: zachować GURPS-a, ale zrezygnować z koncepcji okrutnego i krwawego świata, albo porzucić opracowaną do tej pory mechanikę oraz interfejs i zacząć projektować własne rozwiązania systemu umiejętności. Wybrano to drugie i w ten właśnie sposób powstał SPECIAL (nazwa pochodzi od pierwszych liter słów oznaczających atrybuty postaci: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility i Luck).

Realizm wszedł do serii w trzeciej części.

Nie nasz świat... ale jednak nasz

Fallout inspirowany jest wyobrażeniem Amerykanów z lat 50. i 60. XX wieku na temat ich (świetlanej) przyszłość. **Taki styl nazwano retrofuturyzmem i stanowi on mieszankę estetyki epoki po II wojnie światowej z wizjami jutra.** Przedstawia technologię z jednej strony zaawansowaną, z drugiej trącącą myszką. Kojarzyć nam się ona może z animacją „Jetsonowie", a jej cechami charakterystycznymi są lasery, roboty, plecaki odrzutowe i energia atomowa. Ta ostatnia została całkowicie ujarzmiona i wprowadzona do powszechnego zastosowania w praktycznie każdym urządzonym w stylu art déco domu, że nie wspomnę o zasilanych atomem samochodach, które tak efektownie wybuchają, jeśli podziurawi się je serią z karabinu.

W projektach budynków i wystroju wnętrz wykorzystano też styl zwany googie. Nie jesteście jedynymi, którzy widzą tę nazwę po raz pierwszy, ja też byłam zaskoczona, a dowiedziałam się o niej dzięki artykułowi Bartłomieja Baranowskiego, właściciela bloga Archigame.pl i autora artykułu o cyberpunkowych miastach w CDA 04/2022 (jego wypowiedź znajdziecie w ramce). Googie to obłe kształty, wszechobecny motyw rakiety, meble zdające się unosić nad

Cykl wywołuje tkliwość wobec zniszczonego świata.

ziemią. To też urocze zaokrąglone fronty np. lodówek (do czego czasami wracają współczesne marki, choćby Smeg czy Create) i żywe kolory, które powodowały, że kuchnie wyglądały jak wnętrza statków kosmicznych ze starych filmów science fiction. Nie ma tutaj ostrych kantów ani przenikających się wzorów, wszystko jest jednocześnie łagodne i wyraziste(**).

Jeśli chodzi o realia, Fallout stanowi historię alternatywną, która rozjeżdża się z naszą w latach 50. Niektóre wydarzenia współdzielimy, np. lądowanie na Księżycu w 1969 roku, jednak szczegóły takie jak przebieg misji i skład załogi statku są już inne. **Istotną różnicą w stosunku do naszego świata jest też zmiana głównego przeciwnika Stanów Zjednoczonych – to nie Związek Radziecki, a Chiny** (zresztą w linii czasowej Fallouta ZSRR upadł dopiero w ośmej dekadzie XXI wieku). Konflikt między tymi dwoma mocarstwami doprowadził w 2077 roku do tzw. Wielkiej Wojny (Great War), czyli konfliktu chińsko-amerykańskiego, który trwał 11 lat i zakończył się tym, czego dziś wszyscy boją się najbardziej – wystrzeleniem atomówek.

Świat „jedynki" i „dwójki" jest głównie pustynny, jego zabudowania zaś, chociaż inspirowane znanym nam stylem, to popis wyobraźni twórców. W kolejnych odsłonach na pierwszy plan wychodzą już lokacje oparte na prawdziwych miastach i ich okolicach. W trzecim Falloucie zwiedzamy Waszyngton, w „czwórce" Boston, Fallout 76 to z kolei rozległe wzgórza Wirginii Zachodniej. Niezależnie od estetyki, która z futurystycznej zmierza w stronę większego realizmu, każdy tytuł z serii to amalgamat idei z naszego świata i wyobrażeń tego, jak mógł on wyglądać. Od zbudowanego wokół fabryki Gecko i pełnego graffiti New Reno po cudem ocalałe fragmenty Waszyngtonu, od stacji paliwowej w Goodsprings przypominającej gigantyczną rakietę po „amerykańskie Tadż Mahal", czyli The Palace of Gold. Ku mojemu zaskoczeniu, to ostatnie faktycznie istnieje i wygląda tak samo niezwykle jak w grze.

Ciekawa jestem, jaki widok zobaczę po opuszczeniu krypty w kolejnej odsłonie. |CDA|

Straszny folklor

Nie każdy potwór z serii zrodził się w wyobraźni twórców. Zachodnia Wirginia, która stanowi miejsce akcji Fallouta 76, jest wyjątkowo bogata w opowieści o niezwykłych bestiach. Jeszcze w 2017 roku w okolicach Chicago pojawiły się doniesienia o obecności Mothmana, skrzyżowania człowieka z ćmą. Po lasach krążył gargantuiczny leniwiec (Megasloth). Pochodzący z mitologii Indian z plemienia Algonkinów Wendigo przebył szmat drogi z północy Stanów do Appalachów. W 1964 roku w Grafton ponad 20 osób ujrzało bezgłowy koszmar zwany odtąd „bestią z Grafton". To samo dotyczy potworów z Flatwood i strasznego Sheepsquatcha tak skutecznie utrudniającego misję z brahminami w Falloucie 76. Z kolei Snallygaster to pochodząca z XVIII wieku hybryda ptaka, smoka i demona, która dręczyła niemieckich imigrantów. Pomysły na te potwory nie wzięły się znikąd – od dawna bowiem wzmianki o ich rzekomym istnieniu przewijały się w lokalnych gazetach i były obiektem badań antropologów oraz historyków.

Inne odsłony cyklu także czerpały z lokalnego folkloru. W Falloucie: New Vegas pojawiła się chupacabra pierwotnie wywodząca się z rejonów Portoryko. W „dwójce" można było natomiast napotkać znanego również z Red Dead Redemption jackalope'a, czyli zająca z porożem jelenia.

(**) W Glendale w Kalifornii zachował się cały dom urządzony w tym stylu. Wierzcie mi, jego wnętrze wygląda jak żywcem wyjęte z Fallouta (z tą różnicą, że jest bardziej zadbane).

POCIĄG DO PRZY

Próbuje odczarować pociągi w grach: **Eugeniusz Siekiera**

Wróciłem ostatnio do tuneli moskiewskiego metra. Seria ukraińskiego 4A Games odmienia skąpane w ciemnościach korytarze przez wszystkie możliwe przypadki. Jak okiem sięgnąć gruz i zawalone chodniki, uszkodzone, przeżarte rdzą instalacje, pleśń porastająca ściany, szepty dochodzące z mroku, dziwne anomalie. No i oczywiście pociągi.

W większości zdezelowane i wykolejone, niezdatne do użytku wagony, niemi świadkowie zapomnianej przeszłości. Najpopularniejszy środek transportu w postnuklearnej rzeczywistości to zmontowane chałupniczo drezyny, na których jestem narażony na szarże mutantów bądź wrogi ostrzał. Dopiero na późniejszym etapie przygody trafiam na w pełni sprawną maszynę pochodzącą z dawnych czasów. Wciąż działające – mimo upływu lat – wagony podziemnej kolei okazały się rzadkim miejscem, gdzie mogłem poczuć się bezpiecznie.

Z metra w szeroki świat

Gdy spojrzy się na całą serię z szerszej perspektywy, ciekawa wydaje się ewolucja pociągu będącego miejscem akcji, a zarazem nośnikiem opowieści. W Metrze 2033 rola pociągu została zmarginalizowana, służył on jedynie jako środek lokomocji, fabularny przerywnik i jednocześnie przestrzeń do odpoczynku. Podobnie wyglądało to w trzecim Doomie, gdzie kolej woziła nas między odległymi sektorami bazy, pozwalając na chwilowy oddech.

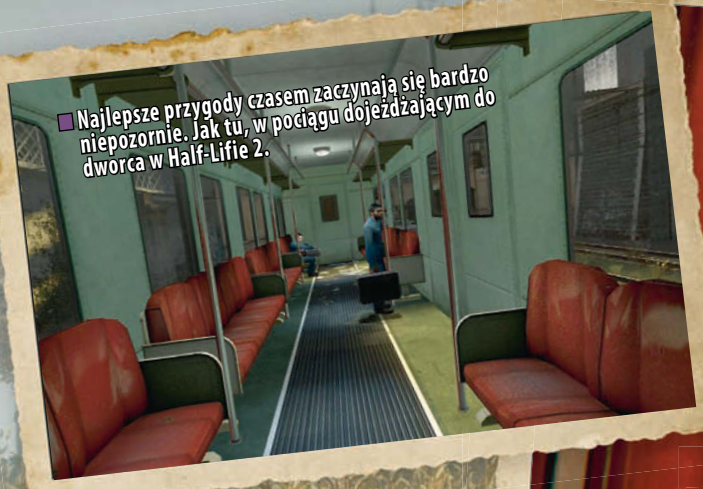
Metro: Last Light prowadziło nas podobnym torem, choć w tej odsłonie pojawił się już klasyczny etap strzelany polegający na tym, że przebijaliśmy się przez mknące pod ziemią wagony, walcząc z zastępami uzbrojonych przeciwników. Dopiero Exodus wprowadził rewolucyjne zmiany – **w trzecim Metrze pociąg stał się specyficznym hubem i bazą wypadową**, zarówno podstawowym środkiem transportu, jak i miejscem, od którego rozpoczynały się wszystkie pomniejsze historie. Lokomotywa nazwana Aurorą była w zasadzie czymś więcej – przyczynkiem do scenariuszowej rewolty pozwalającej wyrwać bohatera z podziemi i ukazać świat po atomowej zagładzie w znacznie szerszej perspektywie.

Opowiedz mi swą historię

Mimo oczywistych różnic gatunkowych widać w tym pewne podobieństwa do Syberii, w której pociąg odegrał nie mniej istotną rolę. Uruchomienie nakręcanej maszyny pozwoliło nam wyruszyć z Valadilene tropem Hansa Voralberga i jego niesamowitych mechanicznych konstrukcji. W trakcie podróży zaliczyliśmy kilka koniecznych przystanków, gdzie mieliśmy okazję poznać plejadę barwnych postaci, rozwiązać szereg problemów i przygotować pociąg do dalszej drogi. I choć spędzaliśmy w nim relatywnie mało czasu, był centralnym punktem opowieści, spoiwem łączącym kolejne odwiedzane miejscówki.

W najnowszej Syberii podróżujemy na znacznie krótszych dystansach, bo w obrębie jednego miasta, więc rolę pociągu przejęły tramwaje (oczywiście sterowane przez automaty manufaktury Voralbergów). Dla spragnionych sentymentalnego nawiązania do kultowej „jedynki" pozostaje jednak chwytający za serducho finał rozgrywający się nie gdzie indziej, a właśnie w **pociągu, który był w Syberii od samego początku czymś więcej niż środkiem transportu**. To swoisty symbol, który zdaje się sugerować, że dopóki podróżujemy, dopóty trwa nasza przygoda.

Inną taktykę obrano w przygodówkach pokroju Morderstwa w Orient Expresie czy w pierwszym akcie The Raven. W tych klasycznych point'n'clickach nie znajdziemy sentymentalnych wtrąceń; próżno tu szukać zgrabnych metafor na temat przemijania i palącej potrzeby odkrywania nieznanego świata. W tym przypadku mieliśmy do czynienia z rutynowymi i dość przyziemnymi śledztwami (scenariusz pierwszego oparto oczywiście na powieści Agathy Christie). Przy okazji obie gry udowodniły, że



Najlepsze przygody czasem zaczynają się bardzo niepozornie. Jak tu, w pociągu dojeżdżającym do dworca w Half-Lifie 2.

Tak długo, jak trwa podróż, trwa też przygoda. Kate Walker z Syberii uwielbia pociągi, zwłaszcza te nakręcane.

GODY

Pociąg w Metro: Last Light to chyba najczystsze i najschludniejsze miejsce w całej grze.

wagony kolejowe to całkiem dobre miejsce dla snucia intrygi kryminalnej.

Rise and shine, Mr. Freeman

Pociąg to również idealna lokacja startowa, jeśli chcemy ograniczyć pole manewru gracza do absolutnego minimum bez jednoczesnego krępowania całkowicie jego ruchów ani blokowania kamery na określonym widoku. Dowiódł tego Half-Life, przełomowy FPS z 1998 roku, który jako jeden z pierwszych przedstawicieli tego gatunku kładł duży nacisk na narrację.

Oczywiście nie lądowaliśmy w typowym pociągu, a w wagoniku kolejki, która przez dobrych kilka minut wiozła nas przez kolejne hale i korytarze centrum badawczego Black Mesa. Dziś może nie robi to takiego wrażenia, ale pod koniec ubiegłego stulecia siła tego otwarcia wydawała się olbrzymia. Przypomnę tylko, że niezwykła przeprawa przez City 17 w Half-Lifie 2 też zaczęła się od podróży w wagonie, choć tym razem był to typowy pociąg, samo wprowadzenie okazało się znacznie krótsze, a jego główną atrakcję stanowił monolog tajemniczego G-Mana, nie zaś jazda sama w sobie.

Zrób to po swojemu

Spotkałem się kiedyś z opinią, że w każdym kiepskim akcyjniaku znajdziemy dwie boleśnie oklepane miejscówki: kanały i pociąg. Jeśli

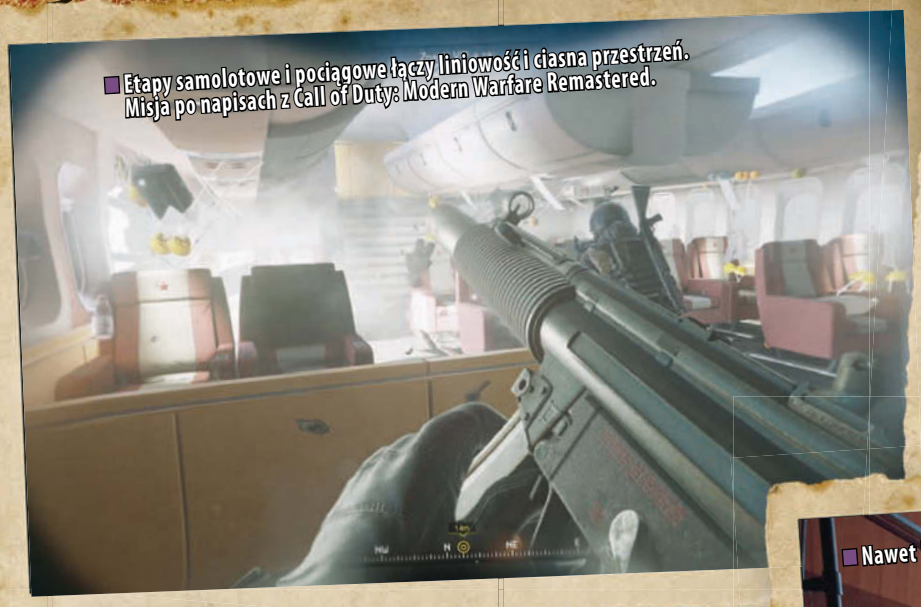
Pociąg może być nie tylko ciekawym miejscem akcji, ale też świetnym nośnikiem fabuły.

Dla Gordona Freemana był to pierwszy dzień w nowej pracy, więc bez trudu potrafiliśmy sobie wyobrazić, co czuje bohater przytłoczony rozmiarem podziemnego kompleksu. Mogliśmy jedynie słuchać odtwarzanego nagrania i chłonąć niesamowite widoki. **Miotaliśmy się po wagoniku, obserwując przedziwne maszyny oraz zajętych pracą ludzi** i pilnując, by nie umknął nam jakikolwiek szczegół tej podróży.

twórcom zależy, by zasypać gracza mrowiem przeciwników i narzucić rozgrywce stałe, odpowiednio szybkie tempo, to skład złożony z kilkunastu wagonów faktycznie wydaje się dobrym miejscem. I nie musi z automatu oznaczać nudnego i kiepsko zrealizowanego poziomu.

Wszystko rozbija się o wyobraźnię projektantów, a także charakter samej gry, dlatego mimo podobnych fundamentów etap etapowi nierówny. Zupełnie inaczej prezentuje się misja „Pociąg strachu" z trzeciej odsłony Zombie Army, a inaczej „Wielki napad na pociąg" z rebootu Saints Row. W pierwszej przebijamy się metodycznie przez zastępy zombiaków, maszyna sunie przez pogrążone w ciemnościach tunele, a atmosfera jest tak gęsta, że można ją nożem kroić. Na tym etapie scenariusz konfrontuje nas z największymi bydlakami, trzeba więc grać ostrożnie, czyszcząc kolejne wagony z trupów. Nowe Saints Row to kompletne przeciwieństwo: mamy tu pociąg, który zdaje się nie mieć końca i pozbawioną zdrowego rozsądku demolkę. W momencie, gdy zasiadamy za sterami nowoczesnego czołgu, sunąc dalej przez kolejne wagony, skala destrukcji i szaleństwa przebija sufit absurdu.

Podobnych poziomów w grach było mnóstwo. Stanowią obowiązkowy punkt do odhaczenia w każdym szanującym się westernie (np. rozdział „Death Rides a Steel Stallion" z wyśmienitego Call of Juarez: Gunslinger), ale bardzo często pojawiają się również w grach osadzonych w czasach współczesnych. Dziś okazują się na ogół boleśnie szablonowe, jak chociażby druga misja z Soldier of Fortune. Alternatywą dla pociągu może być »


Etapy samolotowe i pociągowe łączy liniowość i ciasna przestrzeń. Misja po napisach z Call of Duty: Modern Warfare Remastered.

W postapokaliptycznej scenerii The Last of Us Part I pociągi służą jako dekoracje.

Nawet kot ze Straya przekonał się do podróży pociągiem.

Pociąg z Zombie Army Trilogy to szalenie sugestywne i ponure miejsce. Świetna misja!

PARODIA LEGENDY

Skoro wróciliśmy do Half-Life'a, z konieczności muszę też wspomnieć o niepozornym fragmencie Shadow Warriora z 2013 roku, który dość zabawnie parodiuje otwarcie z dzieła Valve. Na jednym z późniejszych etapów lądujemy w wagoniku systemu transportowego Zilla Industries, a z głośnika dobiega nagranie zdradzające, gdzie jesteśmy, którą mamy godzinę i jaka temperatura aktualnie panuje na zewnątrz (czyli identycznie jak w HL). Następnie głos zanudza nas w temacie rozmaitych procedur bezpieczeństwa, choć trudno traktować je poważnie, skoro w tym samym czasie wagonik atakuje armia demonów. Pierwszy Shadow Warrior sakramencko mnie wynudził, ale ten fragment wrył mi się w pamięć.

zresztą pokład samolotu (w końcu to też ciasny obszar, który wyznacza naturalne granice misji), jak w epilogu Call of Duty 4 („Klub Mile High") czy w finale Soldier of Fortune II: Double Helix.

Follow the damn train, CJ!

Pojawiały się też próby pogodzenia ograniczonej przestrzeni rozpędzonej maszyny z rozwiązaniami, na jakich budowane były fundamenty rozgrywki. Dobry przykład stanowi tu końcówka pierwszego Gears of War, w której nie brakowało miejsc do chowania łba za przeszkodami, a wagony okazały się zaskakująco szerokie. Sam poziom nie był zły, choć kiepsko sprawdzał się jako finał – od etapu wieńczącego całą historię oczekiwalibyśmy raczej rozmachu w stylu jazdy na Brumaku z „dwójki", a nie mozolnego parcia naprzód od jednej osłony do drugiej. Jeśli zasługuje on na miejsce w naszej pamięci, to głównie z powodu wyjątkowo uciążliwej walki z generałem Raamem, ostatnim bossem.

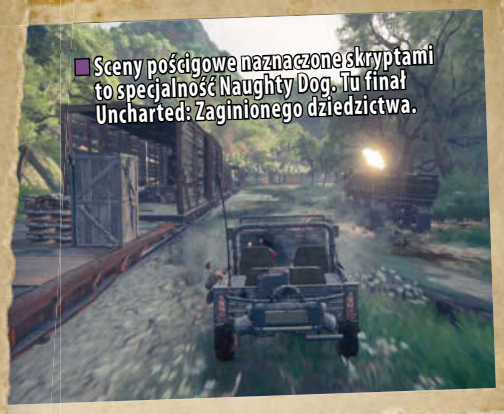
W grach akcji trudno o pociągowe rewolucje, stąd większość podobnych etapów trąci sztampą. Z klasycznej strzelankowej rutyny sporo wycisnęło Naughty Dog, zespół do zadań specjalnych. Ojcowie Nathana Drake'a mają wyjątkowy talent do tworzenia dynamicznych sekwencji pościgów – czy to takich, w których mkniemy na złamanie karku otoczeni przytłaczającym mrowiem przeciwników (Uncharted 4 jest w tym aspekcie szczególnie imponujące), czy takich, gdzie to gracz goni za celem, a nim często okazuje się pociąg właśnie (jak w Uncharted: Zaginionym dziedzictwie). Podobnych misji widzieliśmy w grach dziesiątki: od kultowej (bo trudnej jak diabli) „Wrong Side of the Tracks" z GTA: San Andreas po Call of Duty: WWII, które oferowało widowiskową, choć mocno oskryptowaną rozpierduchę.

Historia jednej sztuczki

Chciałbym się jednak skupić na fenomenalnym Uncharted 2: Pośród złodziei. Pociąg w tej grze

pojawia się już na samym początku, serwując bodaj najbardziej filmowe otwarcie na konsolach siódmej generacji. Nas interesuje zaś to, co dzieje się później, gdy w 13. rozdziale Nathan przeskakuje z rozpędzonego jeepa na ostatni wagon składu. Rozgrywka wygląda dość standardowo – twórcy zgrabnie miksują składniki, z których zbudowane jest całe Uncharted. Mamy więc wszystkiego po trochu: w równych proporcjach wymieszano walkę, eksplorację i gimnastyczne wygibasy. Cóż więc świadczy o niesamowitości tego etapu? Zmieniające się otoczenie.

Warto nadmienić, że ten element to pięta achillesowa wszystkich leveli pociągowych. Nie bez przyczyny na ogół mkniemy przez jałowe pustynne ziemie, wśród skał bądź w tunelu gęsto posadzonych drzew. **Im bardziej zlewające się i monotematyczne będzie tło, tym lepsza okaże się iluzja faktycznej podróży**;



Sceny pościgowe naznaczone skryptami to specjalność Naughty Dog. Tu finał Uncharted: Zaginionego dziedzictwa.

gracz nie domyśli się, że tak naprawdę jeździ w kółko po pętli lub odwrotnie – nie zauważy, iż przesuwa się otoczenie, a nie sam pociąg. Twórcy Uncharted 2 sprytnie to obeszli, dzięki czemu misję zaczynamy w gęsto zalesionej dżungli, kończymy zaś w wysokich górach z ośnieżonymi szczytami. Oczywiście wszystkie te cuda dzieją się na naszych oczach i bez zaszytych w grze loadingów. A przynajmniej tak nam się wydaje. Jak udało się osiągnąć ten efekt?

Całkiem łatwo. Otóż pociąg i tutaj porusza się po pętli. A konkretnie po dwóch. Baaardzo długich, dzięki czemu udało się uzyskać efekt podróży z punktu A do B bez wrażenia kręcenia się w kółko. Gracz widzi, że pejzaże dookoła naprawdę się zmieniają i wierzy, że nic się nie powtarza. Najciekawszy jednak jest przeskok z jednej pętli na drugą, czyli moment, kiedy gra wymienia plener leśny na górski. Następuje to zawsze w tym samym miejscu, gdy lądujemy w wagonie z wysokimi ścianami, a kamera celowo ustawia się pod takim kątem, byśmy nie widzieli tego, co dzieje się dookoła. To wtedy gra wczytuje nową okolicę. Chwilę później wjeżdżamy zaś do bardzo długiego tunelu, a po powrocie na otwarty teren jesteśmy świadkami gwałtownego ochłodzenia i zmiany klimatu. Proste i genialne. Pomijając jednak te sztuczki projektowe, to po prostu świetnie wyreżyserowana misja z dobrym tempem i niezwykle dramatycznym finałem. Właśnie tak się powinno robić etapy pociągowe w grach akcji.

Ciasna przestrzeń wcale nie musi być wadą.

Skradanka na szynach

Pociąg wydaje się koszmarnym wyborem dla skradanki, która w założeniach powinna oferować jak największą swobodę w obieraniu drogi do celu, w żaden drastyczny sposób nie ograniczając nam pola manewru. Jest w tym trochę prawdy, czego dowodem trzecia odsłona nowej trylogii Hitmana, a konkretniej jej finałowy poziom („Untouchable") rozgrywający się w pociągu właśnie. Misja wypada dość blado na tle poprzednich, okazuje się wręcz zaprzeczeniem idei leżącej u podstaw cyklu – nieskrępowanej wolności w otwartym świecie, który nie trzyma gracza na niewidzialnej smyczy, ale raczej zachęca go do eksperymentowania.

Z zarzutem ograniczonej przestrzeni trudno dyskutować, ale liniowość nie musi oznaczać nudy. Pozostając w temacie skradanek, dobrym przykładem będzie etap z Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, gdzie korzystaliśmy z gadżetów i szerokiego wachlarza ruchów Sama Fishera w dość specyficznych warunkach – w rozpędzonym ekspresie na trasie Paryż-Nicea. Twórcy skwapliwie wykorzystali każdy cal ciasnej przestrzeni, bo przecież nikt nie powiedział, że świetnie wyszkolony agent musi skradać się wyłącznie wewnątrz maszyny. Poruszamy się nie tylko w wagonach, ale także pod nimi, na dachach i po bocznych ścianach (efekt, gdy na sąsiednim torze mija nas inny skład, do dziś robi wrażenie). Nie była to szczególnie rozbudowana misja, ale dzięki przemyślanej konstrukcji z pewnością jedna z najbardziej charakterystycznych w historii cyklu.

Zawsze w trasie

To oczywiście tylko wybrane przykłady. Wiele gier dowiodło, że **pociąg może być nie tylko ciekawym (choć ciasnym) miejscem akcji oferującym zróżnicowaną rozgrywkę**. To również świetny nośnik fabuły albo chociaż wstęp do niej, zachęta do dalszej podróży i obietnica niesamowitej przygody.

Możliwości nie brakuje; w ostateczności pociąg może być zarówno poziomem, jak i wieńczącym ten poziom bossem, dziwacznym bytem, który otrzymuje od szalonego scenarzysty świadomość i pasek życia zajmujący połowę ekranu. Ale do tego trzeba mieć solidną korbę, nazywać się Goichi Suda i stworzyć sobie slasher Killer is Dead. Jak się rzekło, ogranicza nas jedynie wyobraźnia – głęboko wierzę, że w tym temacie jeszcze nie padło ostatnie słowo. |CDA|

Aurora w Metro Exodus to coś więcej niż środek transportu. To centralny hub i miejsce startowe każdej pomniejszej przygody.

VALORANT™

TO PRZEDE WSZYSTKIM EMOCJE

Od ponad dwóch lat Valorant podbija serca coraz większej liczby fanów sieciowych FPS-ów. Nic dziwnego – taktyczna i czytelna rozgrywka, ogromne emocje i niesamowite tempo zmagań sprawiają, że strzelanka od Riot Games stała się dla wielu elementem codziennej rutyny.

Potwierdzą to zapewne fani i weterani gry – ci zresztą na tych dwóch stronach również znajdą coś ciekawego dla siebie – i zgodzą się ze stwierdzeniem, że Valorant cechuje się dość niskim progiem wejścia. W podstawach to pełnokrwisty onlajnowy FPS polegający na tym, że musimy pozbyć się wszystkich pięciu członków drużyny przeciwnej. Jednak główne zadanie jest zgoła inne: gracze dzielą się na dwa zespoły – atakujących i obrońców – z czego ci pierwsi mają za zadanie zdetonować spike'a w określonym miejscu, drudzy zaś próbują ich powstrzymać.

Brzmi znajomo? Pewnie tak, jest jednak jedno małe „ale". Każdy z ponad 20 dostępnych agentów, w których możesz się wcielić... posługuje się unikatowymi mocami i osprzętem. A to coś, co nadaje i tak już mocno taktycznej rozgrywce niesamowitą głębię i tempo.

SPOKOJNIE, DWA WDECHY

Jeżeli w tym momencie stwierdziłeś, że odpuszczasz sobie czytanie, bo perspektywa strzelania i nauki mnóstwa umiejętności cię przeraża, to trzeba coś wyjaśnić. Owszem, każdy valorantowy gracz powie ci, że specjalne zdolności, jakimi dysponują bohaterowie, są ważne i często decydują o losach meczu. Warto jednak pamiętać o dwóch rzeczach: po pierwsze umiejek używa się intuicyjnie i gładko (stanowią niejako przedłużenie naszych możliwości taktycznych), po drugie na początku absolutnie nie musisz się skupiać na korzystaniu z nich.

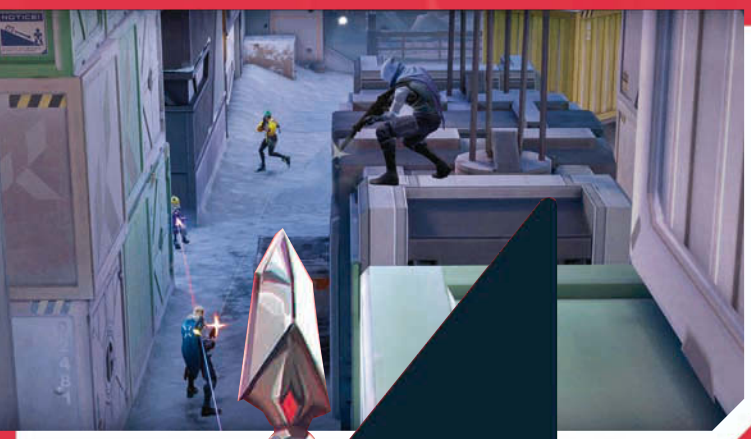
Wystarczy ci wiedza, że do wygrania masz 13 rund, a w połowie zabawy następuje zamiana stron i z obrońcy możesz stać się atakującym. Do tego na starcie potyczki dokupujesz arsenał i moce za walutę zdobywaną co rundę. Na początku wybierz najbardziej interesującego cię pod kątem umiejętności bohatera... i po prostu strzelaj. Taktyczne, a przede wszystkim kreatywne podejście do potyczek stanowi o sukcesie. Często lepiej jest zakraść się na jeden z punktów detonacji, niż wbiegać nań na ślepo. Obserwuj, słuchaj (otoczenia i własnej drużyny), a poza tym walcz, celuj w głowę i nie daj się zabić.

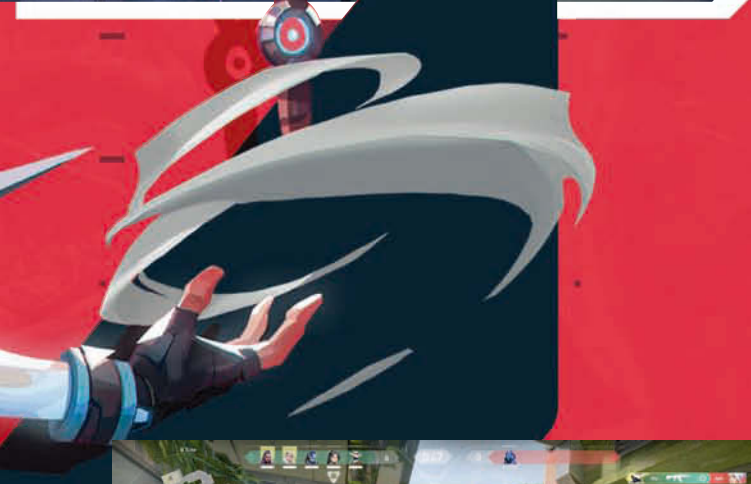
OBIERZ SWÓJ STYL GRY

Głównym narzędziem zagłady jest tu liczna broń palna: poczynając od pistoletów, przez strzelby, a na snajperkach i ciężkich karabinach maszynowych kończąc. Co ważne, wszystkie się od siebie diametralnie różnią, dzięki czemu każda przydaje się w innej sytuacji. Sam wyłapiesz w jakiej. Nie bój się eksperymentować!

Jeżeli chodzi o moce, to – i nie ma w tym przesady – każdy agent jest jedyny w swoim rodzaju. Na początku nie skupiaj się na swojej roli w drużynie. Po prostu graj tym, kogo „czujesz". W Valorancie podzielono agentów na cztery role – na wyższych szczeblach zabawy mądry dobór agentów może więc przesądzić o losach meczu. Bardzo łatwo znaleźć takiego, który wpisze się w twoje tempo zabawy. Są gracze, którzy nigdy nie rozstają się ze swoim ulubionym bohaterem – tak bardzo polegają na jego zdolnościach.

Aby uprościć kwestię tutejszych supermocy najbardziej, jak tylko można... wyobraź sobie, że każda z umiejętności to odpowiednik granatu, którym często w strzelankach rzuca się, by osiągnąć jakąś taktyczną korzyść: odciąć kłębem dymu pewien obszar, oślepić przeciwnika w korytarzu czy zadać mu obrażenia. Pomogło?





Zdjęcie: PLE/Julia Szałapska

VALORANT EAST UNITED

ZRÓB COŚ ZE SWOJĄ RANGĄ!

VALORANT EAST: UNITED jest idealnym miejscem dla osób szukających nowych wrażeń poza rozgrywkami rankingowymi. Odnajdą się tu zarówno aspirujący esportowcy, którzy nie do końca wiedzieli, od czego zacząć, jak i ci ciekawscy chcący po prostu sprawdzić się w profesjonalnych zmaganiach. Oprócz fantastycznych nagród (pieniężnych oraz rzeczowych) do zdobycia jest szansa awansu do prestiżowych rozgrywek Valorant Regional League East: Surge. Jeżeli masz minimum 16 lat, to dołączaj śmiało: nie liczy się twoja ranga w grze ani to, czy należysz do większej ekipy. Możesz wejść do zabawy sam lub w pięcioosobowej drużynie. I to w dowolnym momencie trwania zawodów – każdy nowy tydzień to kolejne otwarcie.

Dotychczas odbyły się dwie edycje VEU, a trzecia wystartowała **9 września**, tak więc wciąż macie okazję się spróbować – zmagania potrwają **dwa miesiące**, do **13 listopada** 2022 roku. Co ciekawe, pierwszą wygrało polskie OWNAGE, które za sprawą niesamowitego uporu wyszło z drabinki przegranych i sięgnęło po zwycięstwo.

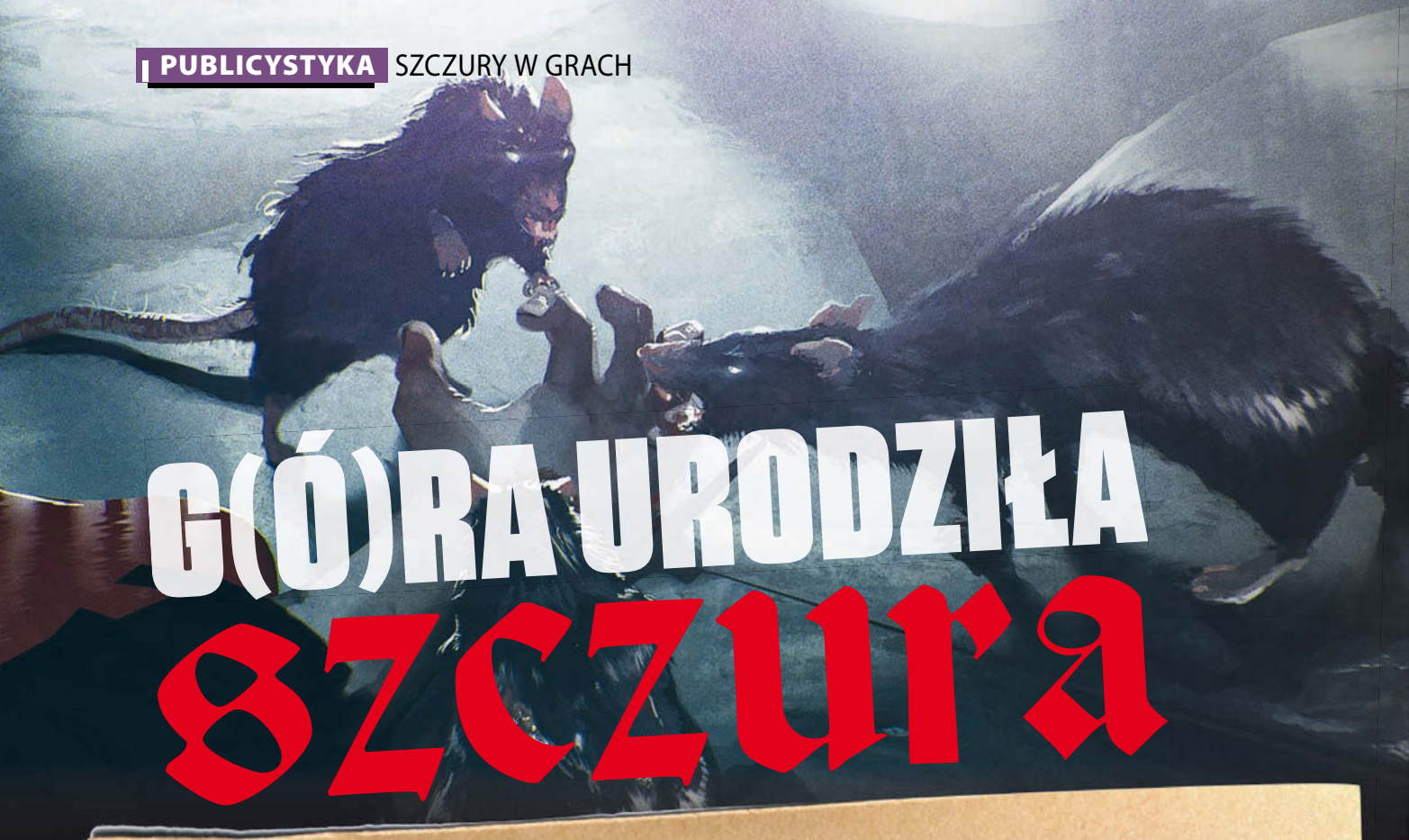
Więcej szczegółów znajdziecie pod tym adresem: veu.gg
Nie zapomnijcie dołączyć do społeczności Discorda
VALORANT EAST: UNITED: bit.ly/valoranteast

DLACZEGO WŁAŚCIWIE MAM ZAGRAĆ?

Elementów, które trzymają przy Valorancie masę graczy, jest sporo. I nie chodzi tu tylko o tak podstawowe rzeczy jak świetnie przemyślane bronie, historia, mapy, umiejętności czy szalenie satysfakcjonujące zabójstwa. Przede wszystkim liczą się emocje. Ktoś z drużyny rzuca granatem błyskowym. Ty agresywnie wybiegasz zza węgła, likwidujesz oślepionego przeciwnika. Stawiasz ognistą ścianę, odgradzając się tym samym od potencjalnie niebezpiecznego miejsca, z którego łatwo was zaatakować. Pędzisz do punktu detonacji, załatwiasz kolejnego przeciwnika, wcześniej sprytnie unikając lecącego w twoją stronę mołotowa. Ktoś podkłada spike'a. Rozpaczliwa próba udaremnienia rozbrojenia go kończy się śmiercią towarzyszy, a ty zostajesz sam – detonacja zaraz dobiegnie końca, ale przeciwników jest trzech. Sprytnie likwidujesz wszystkich i wygrywasz. W takich momentach, które czasem wydają się beznadziejne, Valorant pozwala poczuć się jak superbohater.

Do wyboru masz jeszcze sporo trybów rozgrywki, a przede wszystkim tryb rankingowy generujący najwięcej emocji: to w nim pniesz się coraz wyżej w hierarchii, by znaleźć się wśród najlepszych. Na pewno wśród graczy Valoranta są tacy, którzy chcieliby w końcu zrobić ze swoją rangą coś pożytecznego, a przede wszystkim spieniężyć własne umiejętności – jeśli tak, to ramka obok jest właśnie dla nich. Przeczytacie w niej o VALORANT EAST: UNITED – idealnym miejscu dla osób chcących spróbować swoich sił na pierwszym szczeblu drabiny esportowej w świecie strzelanki Riot Games. Do zobaczenia na Pearlu!

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM



G(Ó)RA URODZIŁA SZCZURA

Szerzył szczurzą propagandę: **rajmund**

„Są znienawidzone i prześladowane. Żyją w syfie, w cichej rozpaczy. A jednak mają siłę, by zmusić całe cywilizacje do padnięcia przed nimi na kolana" – tak o szczurach miał powiedzieć Banksy, który nieraz umieszczał je w swojej sztuce. W grach nie brakuje stereotypów o ich smrodzie i roznoszeniu chorób, ale na szczęście znaleźli się i tacy, co uczynili z gryzoni istotne elementy fabuły i mechaniki.

Pewnie nie jestem jedyną osobą, której na hasło „szczury w grach" pierwszy do głowy przyszedł... Klocuch. Pamiętny początek pierwszego Fallouta do tego stopnia irytował enigmatycznego polskiego youtubera, że całą grę w swojej legendarnej już wideorecenzji zdecydował się nazywać właśnie „Szczurami". Potrafię nawet zrozumieć jego frustrację, mimo że **walka z niegroźnymi futrzakami to klasyczny manewr w początkowych etapach starych erpegów**. Twórcy tych produkcji wychodzili najwyraźniej z założenia, że taki nieduży przeciwnik w sam raz sprawdzi się jako worek treningowy dla poznającego mechanizmy gracza.

> Szczury to często worek treningowy dla poznającego mechanizmy gracza.

Najstraszliwsi wrogowie (zaraz po smokach)

Szczury stawały nam na drodze u progu przygody już od najstarszych odsłon kultowych serii Wizardry czy Might and Magic. Paskudny czerwonooki osobnik to dosłownie pierwszy przeciwnik, na jakiego trafiamy w jaskini na początku The Elder Scrolls II: Daggerfall. Oczyszczenie ze szczurów magazynu niejakiego Reevora to także jedno z pierwszych zadań pobocznych w Baldur's Gate. Rzadkim przykładem gry, która przedstawiała temat nieco oryginalniej, było Majesty: Symulator królestwa fantasy. Obecni w niej ratmani budzili grozę i respekt zarazem. Z kolei Fallout w swojej pochwale rodentofobii po prostu kontynuował drogę własnego protoplasty, czyli Wastelandu z 1988 roku, gdzie szczury także stanowiły pierwszych przeciwników.

Ukoronowanie podejścia, w którym gryzonie traktuje się jako paskudnych wrogów, stanowił cykl Dark Souls. Odrapane i zakrwawione osobniki – mniejsze lub większe – pojawiają się w każdej odsłonie serii, a nawet w Elden Ringu, ale nie robią większego wrażenia. Co innego jeden z opcjonalnych bossów w Dark Souls II – Przywódca Szczurów Królewskich. Wkraczamy na luzie do pokoju pełnego małych gryzoni, aż nagle rzuca się na nas TO – gigantyczne szczurzysko i prawdopodobnie najczęstszy obiekt żartów z bossów w całej grze.

Najlepsi przyjaciele człowieka obok psów

Na szczęście nie wszyscy poszli po linii najmniejszego oporu, robiąc ze szczurów tanie mięso armatnie. Jedną z ciekawszych ról dostały one od Francuzów z Arkane Studios, którzy w 2012 roku zachwycili świat świeżym podejściem do immersive simów w postaci Dishonored. Obok gwiazdorskiej obsady (Carrie Fisher, Michael Madsen) w grze nie zabrakło ogromu gryzoni odpowiedzialnych za zarazę toczącą quasi-steampunkowe miasto Dunwall. Teoretycznie zapowiadało się na kolejną brutalną deratyzację – na szczęście twórcy znacznie to zniuansowali.

Szczurza zaraza stanowi bowiem ważny element obecnej w grze mechaniki chaosu. Założenia są proste: im częściej dokonujemy mordów i nie dbamy o unikanie alarmów, tym więcej szczurów pojawia się na ulicach. Duże grupy stanowią dla nas niebezpieczeństwo, ale mamy też szansę wykorzystać je do własnych celów za sprawą nadprzyrodzonych mocy głównego bohatera. **Corvo może przyzwać żarłoczne stado i skierować je na przeciwników**, ale jeszcze ciekawiej prezentuje się opętanie, które pozwala na przejęcie kontroli nad szczurem. Fanom skradanek

nie muszę tłumaczyć, jak pożyteczne bywa to rozwiązanie przy szukaniu najlepszej drogi do celu (przynajmniej dopóki nikt nas nie rozdepcze). Z kolei w Death of the Outsider, samodzielnym dodatku do Dishonored 2, nasza protagonistka słyszy szczurze szepty, które mogą posłużyć jej za wskazówki przy podejmowaniu dalszych działań.

W podobnych okolicznościach przedstawili szczury rodacy twórców Dishonored, a mianowicie studio Asobo, które w maju 2019 roku dało nam A Plague Tale: Innocence. Przygody Amicii i Hugona de Rune'ów, najmłodszych przedstawicieli arystokratycznego rodu, osadzono w czasach wojny stuletniej oraz epidemii czarnej śmierci – łatwo się domyślić, które gryzonie odegrały istotną rolę w jej rozprzestrzenianiu się. Podobnie jak w Dishonored musimy unikać ich krwiożerczych gromad lub odganiać stworzenia pochodnią. Szczurów jest w tej grze ZA-TRZĘ-SIE-NIE, więc całe szczęście, że możemy je także skierować na przeciwników. Wątek ten zostaje rozwinięty pod koniec gry, której finał zapada w pamięć na długo.

Bohaterowie własnych historii

Na osobną uwagę zasługują gry, w których **twórcy pozwolili nam wcielić się w szczura. Prawdopodobnie najsłynniejszy przypadek takiego zabiegu to Twitch, gryzoń z League of Legends.** Niestety developerzy z Riot Games nie zdołali uciec od stereotypowego postrzeganiu tych stworzeń. Wystarczy spojrzeć na wachlarz umiejętności Twitcha – te w większości wiążą się ze śmiertelnym jadem i zarażaniem przeciwników chorobami. Nie żebym nie doceniał okazji na zostanie punkowym szczurem uzbrojonym w kuszę.

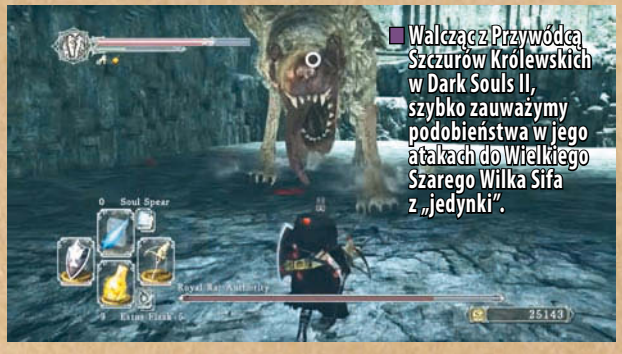
Skoro już przy grach sieciowych jesteśmy, nie sposób pominąć Warhammera: The End Times – Vermintide. W tym przypadku akcję osadzono w mieście Ubersreik opanowanym przez szczuropodobnych skavenów. Mierzymy się z nimi także w kontynuacji tytułu, Warhammerze: Vermintide 2. Jednak w obu grach **naszym celem jest zwalczanie skaveńskich najeźdźców – wcielić się w nich mogliśmy dopiero za sprawą strategii Total War: Warhammer II**. Szczuroludzie przedstawieni są w niej jako mnożące się na potęgę w oślizgłych tunelach bestie, pragnące zasiać grozę na powierzchni. W myśl tego rozumowania wybór ich rasy wiąże się z zasypywaniem wroga hordami jednostek, które nadrabiają swoje słabości liczebnością. Z kolei z imperium gryzoni, któremu udało się zapanować nad światem, mieliśmy do czynienia w Ghost of a Tale. Głównym bohaterem tego baśniowego action RPG była jednak mysz o imieniu Tilo, której pomagaliśmy uciec ze szczurzej fortecy i odnaleźć żonę.

Gdybym miał polecić swojemu szczurowi jakąkolwiek grę o jego pobratymcach, bez wahania wskazałbym Tails of Iron. To posępna historia Redgiego – następcy tronu szczurzego królestwa – który musi stawić czoła złemu klanowi żab dowodzonemu przez Zieloną Brodawkę. Jeśli spodziewacie się baśni dla dzieci, to srogo się mylicie. W sieci **natknąłem się na komentarz nazywający ten tytuł „szczurzą »Grą o tron«" – i coś w tym faktycznie jest**. Miłośnicy metroidvanii spod znaku Hollow Knighta czy Salt and Sanctuary powinni z miejsca dodać Tails of Iron do swojej listy życzeń, nawet jeśli nie jest to produkcja dopracowana aż tak, jak dwie wspomniane. W innych okolicznościach wykorzystałbym okazję, by ponarzekać na jej nieprecyzyjną walkę i sztuczne wydłużanie rozgrywki backtrackingiem, w kontekście szczurzej tematyki napiszę jednak tylko tyle, że dla samego klimatu i cudownej oprawy graficznej warto zagrać. I czekać na więcej takich produkcji. |CDA|

SZCZURY W DOOMIE

Pod koniec zeszłego roku internet obiegła wieść o dwóch szczurach, dla których neuroinżynier Viktor Tóth zbudował stację VR. Jeśli napiszę, że gryzonie nazywają się Carmack i Romero, to nie powinniście już mieć problemów z odgadnięciem, w co miały na niej grać. Za pomocą specjalnej uprzęży, kulki i niezliczonych czujników ruchu szczury są w stanie poruszać się po korytarzach Dooma i zabijać impy (w nagrodę dostają słodką wodę). Więcej o tym doświadczeniu przeczytacie (po angielsku) na: bit.ly/szczurydoom.

Pamiątkowe zdjęcie z Mayą, która pomogła mi wbić platynę w A Plague Tale: Innocence.



Walcząc z Przywódcą Szczurów Królewskich w Dark Souls II, szybko zauważymy podobieństwa w jego atakach do Wielkiego Szarego Wilka Sifa z „jedynki".

Królestwo szczurów z Tails of Iron w całej okazałości.

Z NIEWIELKĄ POMOCĄ MALUTKICH ŁAPEK

Ten artykuł pewnie by nie powstał, gdyby nie Maya i Moxxi (temu, kto zgadnie, z jakiej gry pochodzą ich imiona, Moxxi obiecuje polać podwójnego jägera). Te dwie szczurzyce udowodniły mi, że szczury to – wbrew obiegowej opinii – przesympatyczne gryzonie, które mogą być równie dobrymi przyjaciółmi człowieka, co powszechnie uwielbiane psy.

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMA: PS3
PRODUCENT: SANTA MONICA STUDIO
GATUNEK: SLASHER
ROK PREMIERY: 2013

GRY WIECZNIE ŻYWE

God of War Wstąpienie

Nadal się zachwyca: **Eugeniusz Siekiera**

Nim Santa Monica Studio zdecydowało się na odważny krok i kompleksowo odświeżyło formułę kultowej serii, raz jeszcze pozwoliło wprawić w wir słynne ostrza na łańcuchach, żegnając się z siódmą generacją konsol w naprawdę wielkim stylu.

Głównym problemem tej odsłony był fakt, że nie wzbudzała tak silnych emocji, jak „trójka", bo przecież odgrywała melodie, które mogliśmy nucić z pamięci. Dało się we znaki zmęczenie materiału, a w naszych głowach pojawiła się myśl, że nadszedł już chyba czas na konkretną rewolucję. Na nią musieliśmy poczekać pięć długich lat, choć dziś już wiemy, że było warto.

Powrót do źródeł

Wróćmy jednak do Wstąpienia. Jak pamiętamy, Kratos tak bardzo zagalopował się w swej krwawej krucjacie, że na przestrzeni trzech dużych odsłon (i dwóch mniejszych na PSP) zdążył wytłuc niemal cały panteon greckich bóstw. Rezolutni scenarzyści z Santa Monica Studio zdecydowali się na jedyne rozsądne w tej sytuacji rozwiązanie – akcję gry osadzili na samym początku, nim jeszcze nasz zacietrzewiony heros został nowym bogiem wojny, a później wraz z tytanami porwał się na Olimp. **Nie jest to więc kontynuacja „trójki", a prequel wypełniający luki w znacznie wcześniejszych wydarzeniach.**

Bogowie w tej odsłonie mają wolne i wyjątkowo żadnemu z nich nie obijamy facjaty. Stajemy za to w szranki z trzema Furiami, które wzięły na celownik naszego bohatera za wypowiedzenie posłuszeństwa Aresowi, co nastąpiło kilka tygodni po tym, jak Kratos wyrżnął własną rodzinę. Familijne dramaty to oczywiście zgrany i dobrze znany motyw, więc fabuła, choć nieźle uzupełnia starą opowieść, niczym nie zaskakuje, bo fani sagi doskonale wiedzą, w jaki sposób potoczyły się losy spartiaty.

Siecz, rąb i skacz

W odróżnieniu od poprzednich odsłon serii we Wstąpieniu zaskakująco **dużo czasu poświęcono sekcjom platformowym. Znacznie więcej tu bujania się na łańcuchach, wspinania na walące się konstrukcje** czy ślizgania po pochyłych powierzchniach, co połączono z koniecznością omijania przeszkód i przeskakiwania nad rozpadlinami. Jest tego sporo; w moim odczuciu nawet zbyt dużo, jak na serię, w której prym zawsze wiodła walka oparta na niezwykle prostym, acz satysfakcjonującym systemie.

Ten na szczęście nie zawodzi; po raz kolejny stanowi jeden z filarów produkcji, świadcząc o jej sile, choć sam w sobie również zaliczył drobną ewolucję. Są to zmiany o charakterze kosmetycznym, które nie próbują definiować na nowo rozgrywki, a co najwyżej w interesujący sposób ją urozmaicają. Kratos częściej wykorzystuje daleki za-

Wstąpienie jest nieco bardziej kameralne niż „trójka", trzeba jednak pamiętać, że opowiada o początkach losów spartiaty.

sięg łańcuchów, łapiąc i przyciągając wrogów, może również podnosić broń powalonych przeciwników i efektownie wykorzystywać ją w bitce (do wyboru m.in. miecze, oszczepy, młoty, proce i tarcze).

Dla równowagi mniej w tej odsłonie klamotów, które trafiłyby na stałe do naszego ekwipunku. **W podstawowym wyposażeniu znalazły się oczywiście Ostrza Chaosu – te dodatkowo można doprawić mocą żywiołu** przypisanego do jednego z czterech bogów, co przekłada się na nowe ciosy, kombosy i silniejsze ataki specjalne. Z czasem zdobywamy również Amulet Uroborosa pozwalający manipulować czasem, dzięki czemu odbudujemy zniszczone konstrukcje bądź spowolnimy przeciwników, wstawek QTE rozmachem i stylem bijących niemal wszystko, co serwowano w tytułach konkurencji.

Wizualna petarda

Generacyjny przeskok między drugą a trzecią częścią sprawił, iż zbieraliśmy szczęki z podłogi. Trudno było oczekiwać, że Wstąpienie podniesie poprzeczkę jeszcze wyżej. To ten sam mistrzowski poziom, do którego twórcy serii zdążyli nas przyzwyczaić, jednak w żadnej mierze nie można mówić o rewolucji czy nowej jakości. **Grafika wydaje się zbliżona do tego, czym raczyła nas „trójka", co czyni ze Wstąpienia jedną z najładniejszych gier wydanych na PS3.** W ramach przypomnienia wróciłem do niej ostatnio i mimo dziewięciu lat na karku oprawa wizualna nadal imponuje.

Bryluje także strona audio – zarówno symfoniczne utwory muzyczne towarzyszące naszym heroicznym zmaganiom, jak i fantastyczny dubbing z niedoścignionym Terrence'em C. Car-

CHLEBA I IGRZYSK

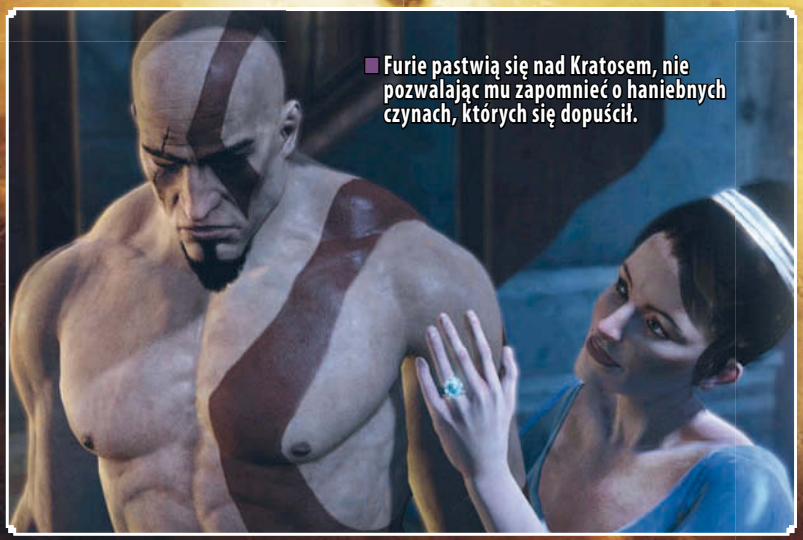
Największą nowością Wstąpienia był tryb rozgrywek sieciowych przeznaczony dla maksymalnie ośmiu graczy. Przed premierą rodził pewne obawy, wydawał się zbędny i dodany na siłę. Moduł okazał się jednak wystarczająco rozbudowany, by traktować go na równi z singlem. Przed wyruszeniem w bój tworzyliśmy naszego herosa, decydując się na służbę jednemu z bogów, co przekładało się na zróżnicowane umiejętności, np. premię do zadawanych obrażeń, większą skuteczność w walce dystansowej czy możliwość ataku z zaskoczenia. Wśród dostępnych trybów znalazło się miejsce dla kilku klasycznych wariantów zabawy, takich jak deathmatch czy capture the flag, a także wariacji na temat hordy i drużynowej dominacji.

> Kusi widowiskowością, mami rozmachem, czaruje tempem i brutalnością.

oraz Kamień Przysięgi Orkosa umożliwiający sklonowanie samego siebie, co pomaga zarówno na placu boju, jak i przy rozwiązywaniu łamigłówek środowiskowych.

Krwawe finishery to piękno samo w sobie. Kratos z rzeźnicką wirtuozerią ćwiartuje, wyrywa kończyny, rozcina brzuchy i gardła, zatapiając w nich ostrza aż po rękojeść. Dekadę temu nie było drugiej serii, w której moglibyśmy podziwiać równie szczegółowe i brutalne sceny dobijania szeregowych przeciwników. Kunszt animatorów widoczny jest także podczas częstych, tak charakterystycznych dla tej marki sonem na czele, który po raz kolejny wcielił się w głównego bohatera (choć w polskiej wersji językowej Bogusław Linda spisał się niezgorzej, do oryginału wiele mu brakuje).

Wstąpienie było ostatnim przedstawicielem serii, w którym nie mieliśmy większego wpływu na pracę kamery – ta automatycznie dostosowywała widok w zależności od naszej pozycji. Z uwagi na wyreżyserowane z rozmachem sekwencje sprawdza się to nieźle, bo w umiejętny sposób podkreśla wyjątkowo efektowne akcje, ale w kilku sytuacjach przedobrzono. Skupiając się na widowiskowości konkretnych scen, kamerzysta odlatuje w siną dal, ukazując rozległe plenery i zmniejszając bohatera do rozmiarów insekta, nad którym wciąż mamy kontrolę. Męczy to zwłaszcza podczas sekcji akrobatycznych, gdzie szczególnie łatwo o źle oszacowaną odległość, niefortunny skok i nadprogramowe zgony.



Furie pastwią się nad Kratosem, nie pozwalając mu zapomnieć o haniebnych czynach, których się dopuścił.

Godne pożegnanie

Po premierze Wstąpienia pojawiły się zarzuty, że względem „trójki" skala widowiska zaliczyła regres. Trudno się temu dziwić, skoro mieliśmy do czynienia z początkami greckiej odysei Kratosa, a nie jej końcem. **Są tu jednak miejsca i sceny, które należą do najlepszych w całej serii**, jak chociażby otwierające przygodę poziomy w ruchomym Więzieniu Potępionych zbudowanym na ciele hekatonchejra Ajgajona, sturękiego olbrzyma będącego pierwszą z ofiar Furii.

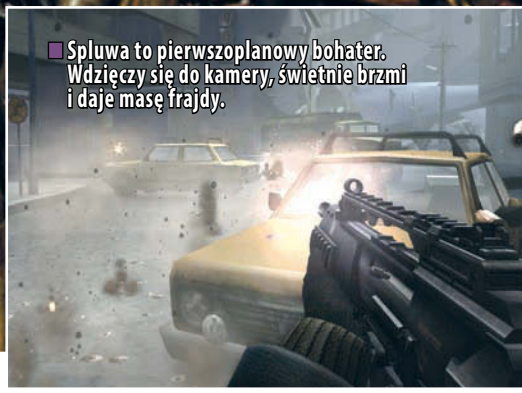
Oglądając Kratosa w akcji, mamy wrażenie powrotu na stare śmieci. To wciąż ta sama, piekielnie krwawa, dynamiczna i satysfakcjonująca jatka z zastępami mitologicznych kreatur, pełna patetycznego zadęcia, nieokiełznanego gniewu i „epickich" starć z monstrualnymi bossami. Nie licząc modułu rozgrywek sieciowych (patrz: ramka), w swej podstawowej strukturze seria nie zmieniła się, co w 2013 roku z jednej strony cieszyło (wszak stara formuła wciąż dobrze się sprawdzała), z drugiej niepokoiło i rodziło obawy o przyszłość marki (wtedy całkiem zasadnie, teraz jednak wiemy, że zupełnie niepotrzebnie). Tak jak dziewięć lat temu, tak i dziś God of War: Wstąpienie kusi widowiskowością, mami rozmachem, czaruje płynnością, tempem akcji i oczywiście czystą, niezmąconą brutalnością. Santa Monica Studio godnie pożegnało się z PS3, a zarazem z formułą klasycznego slashera. |CDA|

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PS2, XBOX
PRODUCENT: CRITERION GAMES
GATUNEK: FPS
ROK PREMIERY: 2006

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

BLACK


Spluwa to pierwszoplanowy bohater. Wdzięczy się do kamery, świetnie brzmi i daje masę frajdy.

Wciąż naiwnie liczy na sequel: **Eugeniusz Siekiera**

Dziś multiplatformowość nikogo nie dziwi, ale Black to gra z czasów, gdy FPS-y były domeną poczciwych pecetów. Może dlatego kapcie spadły mi z wrażenia, kiedy odpaliłem ją po raz pierwszy na PS2.

Nazywam się Jack Keller i jestem byłym dowódcą elitarnej jednostki antyterrorystycznej. Dlaczego byłym? Bo olałem rozkazy zwierzchników i teraz ciążą na mnie poważne zarzuty, przez co prawdopodobnie nie wyjdę z pierdla przed odsiedzeniem potrójnego dożywocia. Chyba że przystanę na propozycję tajemniczego oficjela i opowiem ze szczegółami, co tak naprawdę wydarzyło się w trakcie kilku ostatnich dni. Wspomnienia powracają, a gra o moje życie właśnie się rozpoczyna.

Gun porn, baby!

Temat walki z terroryzmem wydaje się boleśnie oklepany, tyle że w Black nie ma większego znaczenia z kim, po co i dlaczego. Choć dziwnie to zabrzmi, **głównym bohaterem nie jest tutaj postać, która dzierży w łapach spluwę, a... sama spluwa**. Absurdalnie wręcz szczegółowe modele broni, charakterystyczne rozmycia ekranu w trakcie płynnych animacji przeładowania, kamera pieszcząca kolejne śmiercionośne pukawki, sposób, w jaki zostały udźwiękowione, czy wreszcie niesamowita frajda płynąca z wykorzystywania ich w akcji – nigdy nie miałem wątpliwości, że to właśnie spluwy odgrywają w produkcji Criterion Games pierwszoplanową rolę. Bez miodu płynącego z wymiany ognia dzieło studia nie byłoby nawet w połowie tak dobre.

Niemal równie ważnym elementem jest środowisko, w którym toczę boje. Sposób, w jaki świat gry reaguje na moje destrukcyjne zapędy, mógłby zawstydzić niejedną współczesną produkcję. Nie ma znaczenia, czy pruję serią w spróchniały konar, szyby i kafelki, drewniane skrzynie czy ścianę budynku – **kule kruszą dosłownie każdy możliwy materiał, oddziałują na wszystkie obiekty**. Dodatkowym atutem są liczne eksplozje. Pal licho, czy wiarygodne, od efektownej strzelanki nie wymagam nadmiernego realizmu. Baki samochodów i pojemniki, butle i kontenery – do kompletnej demolki okazji nie brakuje, same wybuchy zaś prezentują się wprost oszałamiająco. Wizualny przepych obejmuje zresztą każdą pomniejszą składową gry. Zaskakuje tu wszystko: naturalnie wyglądająca roślinność, genialne oświetlenie, zróżnicowanie tematyczne odwiedzanych miejsc oraz przemyślana geometria poziomów.

To, co tygryski lubią najbardziej

Black jest w dużej mierze grą minimalistyczną; nie znalazłem w niej rozwiązań zbędnych czy wprowadzonych na siłę. Nie kluczę, nie przestawiam wajch, nie korzystam z pojazdów. **Liczy się efektowna rozwałka, całą resztę należy wziąć w nawias.** Na ogół walczę w pojedynkę, choć czasem wspomagają mnie kumple z oddziału – średnio pomocni, bo często niepotrafiący dotrzymać mi kroku, ale przynajmniej nie muszę ich niańczyć. Martwię się jedynie o własny tyłek.

Jest to też produkcja staroszkolnie wymagająca. **Od razu wpadam w środek akcji, bez wstępów i tutoriali.** Brak automatycznego namierzania, rzadko rozmieszczone punkty zapisu i całe morze uzbrojonych po zęby terrorystów to solidne argumenty za tym, bym darował sobie strategię kamikadze. Przemieszczam się od osłony do osłony, zdejmując przeciwników z możliwie bezpiecznych pozycji. Tylko taktyka małych kroków pozwala mi zajść dalej, szczególnie na wyższych poziomach trudności, a to właśnie na nich Black rozwija skrzydła, wymagając pewnego oka i daleko posuniętej ostrożności.

Niech was nie zwiedzie liczba map. Jest ich zaledwie osiem, ale to wręcz monstrualne kobyły. Wolałbym, żeby całość podzielono na mniejsze fragmenty, gdyż wyłączenie konsoli przed ukończeniem aktualnego etapu funduje mi obowiązkową powtórkę z roz(g)rywki (checkpointy to panaceum doraźne – działają tylko w przypadku śmierci!). **Nie polecam graczom niecierpliwym lub lubiącym wskakiwać do gry na dwa kwadranse.** Ale zaprzyjaźnić się z Black na dłużej warto nawet dziś. To niezwykle grywalny i mięsisty shooter, który ukazał się w schyłkowej fazie życia PlayStation 2, wyciskając moce przerobowe tej konsoli jak cytrynę, do ostatniej kropli. |CDA|

Black to istna symfonia zniszczenia. Na PS2 nie było efektowniejszej strzelanki.

PLATFORMY: PC, PS3, X360
PRODUCENT: BLUE OMEGA ENTERTAINMENT
GATUNEK: AKCJA, ZRĘCZNOŚCIOWA, STEAMPUNK
ROK PREMIERY: 2009

SŁUSZNIE ZAPOMNIANE

DAMNATION

3:10 do Yumy jak zwykle spóźniony.

Odświeża steampunkowy koszmar: **Eugeniusz Siekiera**

Obiecywano odmalowany z rozmachem steampunkowy świat, dynamiczne strzelaniny i gimnastyczne wygibasy godne Księcia Persji. Co mogło pójść nie tak? W zasadzie wszystko, jeśli weźmiemy poprawkę na to, że za Damnation stało kompletnie niedoświadczone studio.

Ekipie Blue Omega Entertainment trzeba oddać sprawiedliwość w jednej kwestii – udało jej się wysmażyć interesującą (choć strasznie naiwną) koncepcję fabularną. Osadzona w Stanach Zjednoczonych początku XX wieku gra serwuje nam bowiem alternatywną wersję historii. Wojna secesyjna trwa w najlepsze, Północ nieustannie żre się z Południem, a rzeczywistość przywodzi na myśl **świat westernu, w którym rządzi dość zaawansowana technologia**. Wszystko – od broni, przez pojazdy, po sterowce i roboty bojowe – napędzane jest parą.

Wiek pary

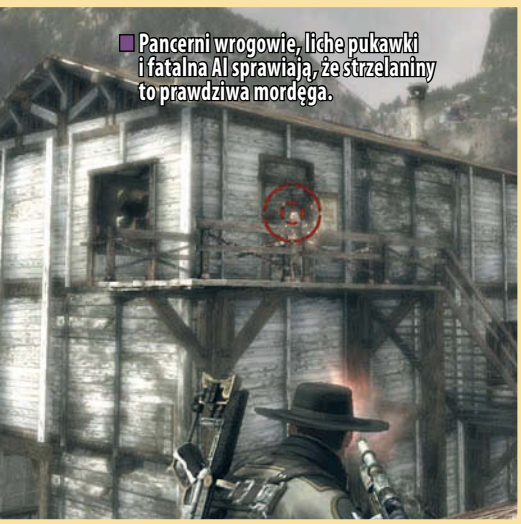
Czas zatrzymał się w miejscu, a wszelki rozwój został podporządkowany niekończącemu się konfliktowi. Rolę bad guya bierze na siebie Prescott, szaleniec z dyktatorskimi zapędami, który ma ambicję przejąć kontrolę nad wyniszczonym wojną krajem, dysponuje też wystarczającymi środkami, by swą wizję wcielić w życie. My zaś w skórze niejakiego Hamiltona Rourke'a musimy pokrzyżować szyki niezrównoważonemu despocie.

Damnation wydaje się klasyczną strzelanką, jednak dominują w niej sekcje platformowo-zręcznościowe. Lawirowanie na wąskich gzymsach, wspinaczki na wyższe kondygnacje czy brawurowe zjazdy na linie to gatunkowy standard, ale w tym wydaniu na każdym kroku prześladowało nas widmo schematyzmu i wrażenie pokonywania identycznych konstrukcji.

> Damnation nie potrafiło się obronić niczym.

Zmieniała się otoczka, a nie tory przeszkód. Odbiór psuły również fatalna animacja bohatera oraz rozmaite babole, jak chociażby blokowanie się na teksturach czy opóźnione reakcje na nasze komendy.

Jeszcze gorzej wypadały strzelaniny. Pomysł wykorzystania spluw na parę to rzecz niebanalna i warta odnotowania, niestety nasz podręczny arsenał nie był nawet w połowie tak dobry, na jaki wyglądał. Kosmiczny rozrzut i znikoma skuteczność pukawek to wady, które byłyby w stanie położyć każdego akcyjniaka, a w tym przypadku **swoje trzy grosze wtrąciła również tragiczna AI**. Jeśli ginęliśmy, to wyłącznie dlatego, że miast położyć wroga w dwie sekundy, straciliśmy ich dziesięć, dwa magazynki i dodatkowy czas na przeładowanie. Element urozmaicający powyższą przeplatankę miało stanowić podróżowanie na motocyklu, ale i to wyszło tragicznie – jeździliśmy w kiszkowatych tunelach, kpiąc z grawitacji i pomykając po ścianach niezgrabną maszyną ważącą na oko jakieś półtorej tony.


Pancerni wrogowie, liche pukawki i fatalna AI sprawiają, że strzelaniny to prawdziwa mordęga.

Poniżej planu minimum

Oprawa dzielnie wtórowała kiepskiej zawartości; **już w momencie premiery wyglądało to źle**, a przypomnę, że w tym samym roku wyszły takie tytuły jak Batman: Arkham Asylum czy Assassin's Creed II. Raziły ubogie modele postaci, kanciaste otoczenie i modułowa, uproszczona budowa poszczególnych etapów. Widziałeś jeden barak, to jakbyś widział wszystkie, a w trakcie kampanii odwiedziliśmy ich dobre pół miliona. Powszechny minimalizm i charakterystyczną dla Damnation powtarzalność częściowo usprawiedliwiał rozmiar map, te bowiem były prawdziwie monstrualne. Dodam tylko, że **rozmachu nie należy mylić z wolnością, bo mimo wertykalnego i horyzontalnego rozpasania gra okazała się boleśnie liniowa**, nieustannie trzymając nas w ryzach wyznaczonych ścieżek.

Nietuzinkowy pomysł na steampunkowe uniwersum to za mało nawet na plan minimum. Damnation nie potrafiło niczym się obronić, nie dziwi więc, że było pierwszym i jednocześnie ostatnim poważnym projektem ekipy. W pierwotnej wersji gra stanowiła darmowy mod do Unreal Tournamenta 2004 i w tym kształcie poradziła sobie lepiej, zajmując wysokie miejsce w konkursie organizowanym przez Epic Games. Od komercyjnych projektów, na które głosujemy własnym portfelem, oczekujemy jednak więcej, a przesadzonych ambicji i potrzeby porwania się z motyką na słońce nie można traktować jako okoliczności łagodzących. |CDA|

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PC, PS3, X360
PRODUCENT: ROCKSTAR TORONTO
GATUNEK: AKCJA, SANDBOX
ROK PREMIERY: 2009

DAŁBYM DYCHĘ

GRAND THEFT AUTO
EPISODES FROM LIBERTY CITY

Wraca do miasta, które nigdy nie zasypia: **Eugeniusz Siekiera**

Końcówka kwietnia 2008 roku, świat z wypiekami na twarzy zaczyna śledzić losy emigranta z Europy Wschodniej, który ścigany przez grzechy przeszłości ląduje w porcie jednej z metropolii Stanów Zjednoczonych. Dziś już wiemy, że wizja amerykańskiego snu, którą roztaczał jego krewniak mieszkający w USA, miała się nigdy nie ziścić.

Z zawiścią spoglądałem na braci konsolowców, którzy już wtedy mogli płynąć głównymi arteriami miasta, słuchając kawałków Queen i The Smashing Pumpkins rywalizujących z deszczem bębniącym o dach samochodu. Wtedy byłem jeszcze pecetowym betonem, więc na najbardziej dojrzałą opowieść w dotychczasowej historii cyklu musiałem czekać aż do grudnia.

Trzej amigos

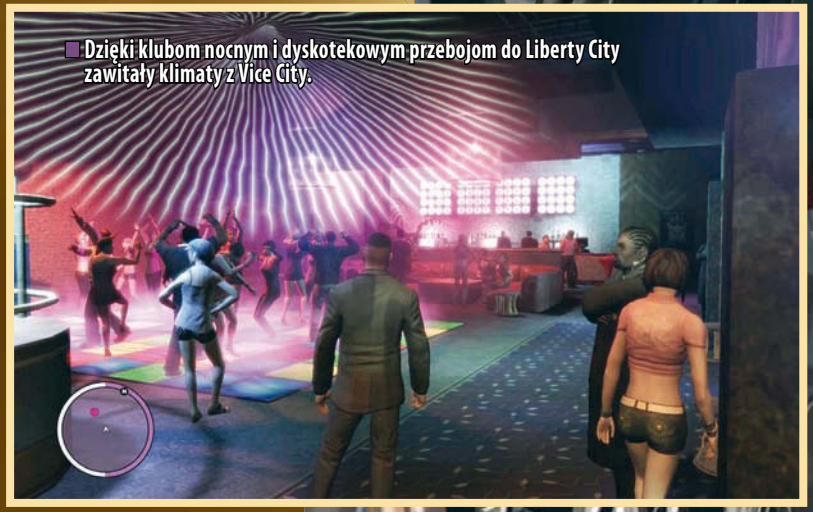
Mój romans z GTA IV był skomplikowany, bo Rockstar postanowił wystawić moją cierpliwość na nielichą próbę. Wersja pecetowa przywitała mnie uciążliwym procesem instalacji, a później przywaliła z łokcia horrendalnymi wymaganiami i kiepską optymalizacją. Ale czego się nie robi dla takiej miłości? Zwłaszcza że głębią fabularną, przytłaczającym rozmachem i szczegółowością przedstawionego świata arcydzieło Rockstara przebiło większość rzeczy, jakie dane mi było wcześniej oglądać w grach wideo.

Ale dziś nie o tym. Często chwali się przygodę Niko Bellica, zapominając o wyśmienitych kampaniach fabularnych obu dodatków. Chyba **najbardziej cenię w nich to, że okazały się tak inne od „podstawki" i oferowały całkowicie odmienne emocje**. Oczywiście samo GTA IV jest nie mniej wybitne, ale dopiero z rozszerzeniami staje się kompletnym doświadczeniem, serwując trzy historie zupełnie różnych bohaterów w obrębie jednej, niesamowitej metropolii.

Dobrzy, źli i brzydcy

Liberty City. Miasto wielkich możliwości. Miejsce, gdzie biedota walczy o przetrwanie kolejnej nocy, a rekiny finansjery pławią się w luksusie, odlatując po męczącej dniówce prywatnym helikopterem z najwyższego drapacza chmur. Każdy zaułek tutaj ma coś do zaoferowania, każdą z dzielnic cechuje odrębny styl, wszystkie cieszą oko nieprawdopodobną liczbą detali i smaczków. **Czternaście lat temu Liberty City stało się moim nowym domem na kilkadziesiąt godzin.** Jak już raz zanurzyłem się w tym świecie, rzeczywistość za oknem przestała mieć jakiekolwiek znaczenie.

Sercem The Lost and Damned, pierwszego z dodatków, był zwyczajowo tryb fabularny, na który złożyło się nieco ponad 20 sprawnie napisanych misji. Tym razem historię osadzono w środowisku motocyklistów. Członkowie gangu The Lost, w którym nasz bohater – Johnny Klebitz – odgrywał niemałą rolę, zwykli w wolnych chwilach przesiadywać w starej ruderze bądź wozić się po mieście na swych stalowych rumakach. Problemem chłopaków okazała się nie tylko wyniszczająca wojna z konkurencyjnym gangiem – The Lost targany był również wewnętrznymi konfliktami (szczególnie między Johnnym a liderem grupy), a początkowe utarczki szybko przerodziły się w poważny rozłam w ekipie.



Dzięki klubom nocnym i dyskotekowym przebojom do Liberty City zawitały klimaty z Vice City.

Dzięki poprawionej fizyce jazdy jednośladów trudniej było wypaść z siodła.

RÓG OBFITOŚCI

Epizody to nie tylko kampanie fabularne, ale i szereg dodatkowych aktywności. Perypetie motocyklistów pozwalają m.in. siłować się na rękę i pograć w karty, ale znacznie ciekawsze są wyścigi inspirowane Road Rashem i wojny gangów kojarzące się z GTA: San Andreas. Ballada oferuje jeszcze więcej atrakcji. Możemy w wolnych chwilach uprawiać BASE jumping, pograć w golfa, lać się na gołe pięści w klatce, wziąć udział w wojnach narkotykowych lub wyskoczyć do klubu na tańce.

Ciekawym smaczkiem były powiązania z nitką fabularną podstawki. Scenariusze w kilku miejscach się zazębiały, więc nie tylko słyszeliśmy o Niko, ale nawet mogliśmy go spotkać. Niby mało istotny szczegół, ale podobne detale pozwalały spojrzeć na znane już wydarzenia z nowej perspektywy, uniwersum GTA IV wydało się zaś dzięki temu spójniejsze.

Zmiany małe i duże

W przeciwieństwie do podstawki TLaD nie stawiał już tak dużego nacisku na relacje z przyjaciółmi, które – choć stanowiły miły dodatek – w dłuższej perspektywie nudziły (spotkania w rodzaju wyjścia na kręgle bądź drinka przekładały się na dodatkowe punkty sympatii danej osoby, co otwierało furtkę do oferowanych przez nią usług). Tu przyjaźń została uwarunkowana fabularnie. Członkowie gangu często przypominali, że są braćmi, swego rodzaju rodziną, więc zupełnie naturalnym było, że mogliśmy ich wezwać w ramach wsparcia w trakcie misji.

Moja ulubiona stacja Liberty Rock Radio otrzymała solidny zastrzyk mocniejszych brzmień, z kolei **by doświadczenie było przyjemniejsze, wprowadzono kilka zmian w samej rozgrywce**. Jako że prawie nie rozstawaliśmy się z motocyklem, zmodyfikowano fizykę jazdy jednośladów. Prowadziło się je znacznie łatwiej, dzięki czemu trudniej wylatywało się z siodła. Zbrojownię też zasiliły nowe zabawki – granatnik czy obrzyn siejący pogrom na krótkich dystansach kazały się zastanowić, jakim cudem wcześniej radziliśmy sobie bez nich.

Vice City vibe

Drugie z planowanych rozszerzeń mogło się wydać przesytem. W końcu to już trzeci scenariusz wydany w dość krótkim czasie z akcją rozgrywającą się w tym samym mieście. **Siła The Ballad of Gay Tony leżała w odmienności, bo dodatek okazał się skrajnym przeciwieństwem wcześniejszego epizodu**; choć realia i czasy były identyczne, klimat opowieści diametralnie się różnił.

> Często chwali się przygodę Niko, zapominając o wyśmienitych kampaniach dodatków.

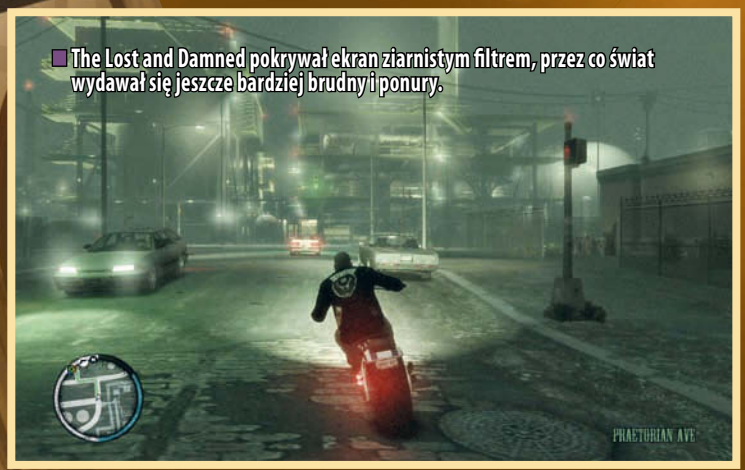
Nie wcielaliśmy się w tytułowego Tony'ego, a w jego partnera biznesowego i człowieka od brudnej roboty, Luisa Lopeza. Anthony „Tony" Prince, właściciel kilku eleganckich klubów w centrum miasta, zadawał się z nieodpowiednimi ludźmi, przez co szybko podpadł mafii, a my mieliśmy pełne ręce roboty przy wyciąganiu szefa z kłopotów. Przedstawiona historia, choć zgrabnie nawiązywała do wątków znanych z „podstawki" i pierwszego rozszerzenia, w przeciwieństwie do nich okazała się mocno przerysowana, podobnie jak plejada zapadających w pamięć postaci drugoplanowych.

Świat motocyklistów był brudny i szary, Ballada atakowała zaś feerią barw, masą strawnego kiczu i towarzystwem luzaków kiwających się w rytm dyskotekowych przebojów. Ta zmiana okazała się nie tylko szalenie zaskakująca, ale i potrzebna; przy wykorzystaniu znanych ulic i zaułków przeskoczyliśmy w klimaty niemal żywcem wyrwane z Vice City. Co prawda darmo było szukać hawajskich koszul, nie zabrakło natomiast mnóstwa świetnych, osadzonych w rzeczonym klimacie kawałków odtwarzanych w stacji radiowej Vice City FM.

GTA? Przyjmę w każdej ilości

Doskonałym uzupełnieniem lżejszego scenariusza okazały się misje po brzegi napakowane akcją. Także na tej płaszczyźnie wyraźnie dało się odczuć diametralny zwrot. Ponad 20 zadań głównego wątku złożyło się na zakręconą, wybuchową i emocjonującą jazdę na krawędzi, a **po stonowanych poprzedniczkach scenarzyści mogli w końcu odlecieć, popisując się wyobraźnią i poczuciem humoru**. Choć ideowo bliżej mi do motocyklistów, to właśnie drugi epizod zafundował mi prawdziwą lawinę pozytywnych emocji.

Uwielbiam GTA. Każde, bez wyjątku. „Czwórka" była nie tylko nowym otwarciem i jakościowym skokiem zbudowanym na nowym silniku. Była też najdojrzalszą z dotychczasowych odsłon, a zarazem chyba pierwszą grą Rockstara, w której na każdym kroku dało się zauważyć absurdalne przywiązanie do szczegółów. Oba rozszerzenia stawiam na równi z „podstawką", bo fantastycznie wzbogaciły ten świat i przypomniały o starych, dobrych czasach, gdy dodatki nie sprowadzały się do memicznej już zbroi dla konia czy pakietu luźno powiązanych misji, lecz niejednokrotnie oferowały więcej niż pełnoprawne tytuły produkowane dzisiaj. |CDA|



The Lost and Damned pokrywał ekran ziarnistym filtrem, przez co świat wydawał się jeszcze bardziej brudny i ponury.

FANTAZJA

KTÓRA SIĘ NIE KOŃCZY

Czekając na Godota, pogonił Sephirotha: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Jeżeli w branży gier coś powinno wzbudzać ogólną ciekawość i podziw, to numeracja serii Final Fantasy. Globalna marka, która nie przestaje się odświeżać, czeka właśnie na odsłonę z „XVI" w tytule. W międzyczasie różnych edycji i spin-offów ukazało się kilka razy więcej. W czym tkwi sekret długowieczności cyklu?

Z odwagą jest tak, że czasami bardzo przypomina gupotę. Square (od 1992 podpisujące swoje gry jako Squaresoft), które powołało do życia serię Final Fantasy, miewało problem z rozróżnieniem tych dwóch cech. Design ich produkcji i pomysły fabularne wydają się na przemian dziełem geniusza i rozchwianego nastolatka, tworzącego swoje pierwsze opowiadanie miłosne. Zalążek tej historii był już wielokrotnie przybliżany: **rok 1987, małe tokijskie studio po kilku niepowodzeniach jest bliskie zaakceptowania tego, że nie wbije się na dobrze rokujący rynek gier**. Hironobu Sakaguchi z kolegami decydują się jednak na podjęcie ostatniej próby zmotywowani najnowszym przebojem, który podbił masową wyobraźnię całej Japonii – Dragon Questem.

Produkcja wydana przez Enix zrobiła coś przełomowego – **zaadaptowała na potrzeby konsol systemy z rozbudowanych zachodnich gier fabularnych**. Wizardry i Ultima to prekursorzy przenoszący zasady papierowych erpegów na ekrany pierwszych komputerów, ale to Dragon Quest je uplastycznił, upiększył i zmienił w awanturniczą przygodę dla każdego. Niepozorny Famicom przestał dzięki temu być sprzętem wyłącznie do zabawy w omijanie pocisków i przeskakiwanie grzybów – stał się platformą zdolną ukazać romantyczną historię bohatera ratującego królestwo. Mapa świata, prowadzenie walki za pomocą menu komend i postacie, które witają nas dialogami, były czymś, czego jeszcze przed chwilą nikt się nie spodziewał na domowej konsoli.

Na podwalinach gry Yujiego Horiego do dziś stoi cały gatunek. A pierwszy wielki przeciwnik jego serii wyrósł dosłownie chwilę po jej debiucie – gdy Square przygotowało swój, wydawałoby się, łabędzi śpiew: Final Fantasy „Final", wbrew krążącej po mediach legendzie, znalazło się w tytule nieco z przypadku. Sakaguchi po latach przyznał, że zespół **dążył do tego, by nazwę projektu dało się skrócić do „FF". O ile „Fantasy" było w niej od początku, o tyle w pewnym momencie pierwsze „F" oznaczało „Fighting".** I nawet jeżeli reżyser gry myślał o opuszczeniu ekipy

Może tego nie widać, ale to zacięte starcie.

Żeby było ciekawiej, w 1991 roku Final Fantasy IV ukazało się w USA pod tytułem Final Fantasy II.

Wielki miecz i spiczaste włosy – symbol serii i gatunku.

w razie niepowodzenia, nazwa Final Fantasy została utworzona bardziej po to, by fajnie brzmieć, niż by oddawać zawirowania wewnątrz studia i sugerować, że gdyby produkcja nie chwyciła, to prawdopodobnie byłaby jego ostatnią.

Zabiłem smoka, boga i kaktusa

Gracze byli tak głodni przygód bohaterów, którzy rosną w siłę wraz z kolejnymi starciami, że momentalnie pokochali Final Fantasy. Powstanie kontynuacji stało się zatem jedynym słusznym scenariuszem. Rozwój serii szedł planowo wraz z nowymi generacjami konsol, by z czasem zmienić Squaresoft w prawdziwą maszynkę do tworzenia niezapomnianych erpegów (czego najsłynniejszy przykład stanowi Chrono Trigger, a najmniej znany – Treasure of the Rudras). Status firmy był tak mocny, że w chwili kolejnych przetasowań w branży, czyli w momencie, w którym na rynek miała wejść pierwsza generacja konsol nie ma, a swego czasu można było kupować tytuły Squaresoftu nawet tylko po to, by cieszyć się ich cutscenkami o poziomie nieosiągalnym dla konkurencji.

Seria Final Fantasy rozwija się stale wraz z kolejnymi generacjami platform.

oferujących grafikę 3D, rozpoczęcie współpracy z Sony zamiast z Nintendo okazało się dla społeczności graczy prawdziwym trzęsieniem ziemi. Romans „Kwadratowych" z PlayStation do dziś pozostaje zresztą jedną z najpiękniejszych rzeczy, jakie branży się przytrafiły.

Final Fantasy napędzały dwie podstawowe kwestie: założenie, że **każda nowa odsłona może opowiadać zupełnie inną historię, korzystając tylko z pewnych wspólnych elementów** (magiczne kryształy, latające statki, wielkie kurczaki itp.), oraz wielomilionowa sprzedaż kolejnych części niemalejąca przez 20 lat. Wszystko to spajały przełomy graficzne, muzyczne i jakościowe, na które w tamtym czasie niewiele ekip mogło sobie pozwolić. Dziś przerywników filmowych w grach już prawie

Zew wielkiej przygody

Istotą cyklu jest opowiadanie historii, które mają wielu bohaterów. Już samo poznawanie swej drużyny i świadomość tego, że zmienia się ona z każdą numerowaną odsłoną (tak jak wszystko inne), podkręca emocje związane z poznawaniem kolejnych części FF. Dobierając swych protagonistów, seria stale łączy osoby z absolutnych nizin społecznych z ludźmi o wielkiej mocy politycznej, np. władcami królestw. **Final Fantasy kocha się w opowieściach o buntownikach, ruchach oporu, męczennikach i wyrzutkach**, którzy wplątują się w wielką politykę, żeby na koniec – zamiast tylko walczyć o ideę – uratować całą krainę.

Rozbuchany scenariusz, rzucający nas po niepowtarzalnych lokacjach, zawsze zbudowany jest tak, by gracz czuł, że bierze udział w wielkiej wyprawie. Nim otwarte, trójwymiarowe światy stały się normą, chodzenie po umownych mapach i „ładowanie" plansz z lokacjami potrafiło wywoływać dreszcz emocji. Każdy kolejny przystanek na trasie stanowił wielką niewiadomą – zastanawialiśmy się, co jeszcze zobaczymy i w jakie realia wrzucą nas twórcy, którzy z łatwością zmieniali tempo i styl narracji na każdym przystanku przygody. W jednej chwili podziwialiśmy ogromne technopolis, a zaraz później lądowaliśmy na sielankowej farmie przerośniętych kurczaków – i jakimś cudem miało to sens.

Święty Graal

Kluczem do ludzkich serc okazało się to, że wszystko, co widzieliśmy na ekranie, było szalenie efektownie wykonane. FF zawsze stawiało na bardzo rozbudowane efekty czarów i ataków, które wzbogacały też słynne na całą branżę Summony, czyli przyzywane z innych wymiarów bestie, zadające wrogom przepotężne obrażenia. **Dopiero pod koniec generacji PlayStation 2 reszta branży potrafiła dogonić ten rozmach** – do tego czasu FF zawsze było pierwszym wyborem, gdy szukało się gry długiej, przepięknej i poruszającej serce muzyką.

Drugi filar sukcesu to po prostu warstwa fabularna. Zobaczmy, jak w Polsce rezonuje Wiedźmin CD Projektu, właśnie przez to, że każdy może usiąść przy serii i bez reszty zatopić się zarówno w klimacie, jak i opowieści, wszystko z niej rozumiejąc. W Japonii i USA (choć problemów z jakością tłumaczeń przez lata było mnóstwo) FF było właśnie taką cyfrową książką, w której bez przerwy działały nie tylko nasze palce, ale i wyobraźnia.

Ponad 35 lat cyklu składa się na niesamowite bogactwo postaci, z których każdej można by poświęcić osobny tekst. Najbardziej znane są oczywiście odsłony VII i X, na pierwszy rzut oka tak bardzo różne, ale jednak poruszające podobne wątki powrotu dusz umarłych do serca planety czy też ogromnego zagrożenia, które niepowstrzymane może zakończyć się apokalipsą. Dookoła nas latają podniebne statki i walczą armie. Poznajemy różne kultury, które nie zawsze potrafią się ze sobą zasymilować, a w samym centrum intrygi znajdują się silne postacie kobiece. Wszystko w barwach i kształtach, które z naszej, zachodniej perspektywy oferują także dodatkowy posmak egzotyki. A gdy dochodzi do starć, nie są one próbą zręczności i refleksu, bo sprowadzają się do wybierania z listy odpowiednich komend. Nie trzeba chyba tłumaczyć, jak bardzo otwiera to serię na nowych graczy. Przez długie lata wszystko to działało doskonale.

Lista, lista, lista przebojów

Oto odpowiedź na pytanie, dlaczego Final Fantasy ma tyle części: nowatorstwo i rozmach spotkały się tu z wymiernymi wynikami. Nikt inny nie potrafi zrobić tak barwnego miksu czarodziejów, mieczy, a później także technologii, bogów i kosmitów, by na końcu zgarnąć najwyższe oceny od krytyków i sprzedawać każdą odsłonę przez długie lata. Początkowo na ośmiobitowych platformach mieliśmy do czynienia po prostu z dobrą odpowiedzią na Dragon Questa. **Z czasem FF zmieniło się w najodważniejszą, wysokobudżetową, wydawaną rokrocznie grę.** Część czwarta (1991, SNES) wprowadzała ATB (*active time battle*), czyli rozwiązanie łączące grę w turach z ograniczonym czasem na podejmowanie decyzji. Final Fantasy V mocno pogłębiło działanie systemu klas (*job system*) pozwalającego na przenoszenie specjalnych umiejętności między nimi i zapewniającego każdej postaci dostęp do 22 różnych profesji (dziś rzadko spotykamy tak rozwinięte erpegi, a co dopiero w 1992). Final Fantasy VI z kolei wytrząsnęło z bebechów Super Nintendo wszystko, co tylko można było wytrząsnąć. Przepiękna muzyka, kojarzona przez wszystkich znawców gatunku z wyjątkową sceną w operze, była tylko przystawką. „Szóstka" to także największy zbiór postaci w historii serii (14, do tego na czele z kobiecymi – Celes i Terrą), które zmierzały prosto w paszczę szaleństwa Kefki, boga magii, jednego z najbardziej kultowych Złych w historii gier wideo.

> Final Fantasy VII to jedna z niewielu gier, które przeszły najśmielsze oczekiwania.

Po takim paśmie sukcesów nie dziwi fakt, że hype na Final Fantasy VII był gigantyczny

Final Fantasy bez „Final Fantasy" w tytule, czyli Kingdom Hearts.

Od tej okładki wszystko się zaczęło.

Przygoda Squalla podzieliła fanów – Final Fantasy VIII to cały czas gra, o którą warto się pokłócić!

W Final Fantasy X motyw przeprawiania dusz na tamten świat napędza całą wędrówkę

Oprawy Final Fantasy XV wciąż potrafi oczarować swoją jakością.

(zachowując wszelkie proporcje – pewnie taki, jaki dziś dotyczy kolejnego GTA). I faktycznie FFVII to jedna z niewielu gier, którym udało się przebić ogromne oczekiwania. Zbiegło się to ze zmianami warty w firmie i powolnym procesem wymiany głównodowodzących serią. To przy FFVII Tetsuya Nomura został uznany za następcę Yoshitaki Amano (Nomura lepiej rozumiał konieczność projektowania grafiki pod możliwości konkretnych sprzętów). Części VIII i IX były niczym dopełnienie formalności i wyłuskanie całej mocy PlayStation. Gdy wydawało się, że seria jest nietykalna, a groźba rychłego zakończenia przez Square działalności odeszła w zapomnienie, przyszedł sądny rok 2001.

Nowe milenium, nowe kłopoty

Katastrofa zwana „Final Fantasy: The Spirits Within" rzuciła legendę na kolana. Był to wygenerowany w całości komputerowo film, w którym skraplały się wszystkie marzenia Square o budowie multimedialnego imperium na własnych zasadach. Podczas produkcji dążono do takiej technicznej doskonałości, że nie zważano na jakość samego doświadczenia, które... okazało się najwyżej średnie. Finansowa klapa zmusiła firmę do zamknięcia filii Square Pictures (która miała ciągnąć nową, filmową linię biznesową) oraz sprowadziła na zarząd takie kłopoty, że jedynym ratunkiem była fuzja z twórcami Dragon Questa, Eniksem. Historia zatoczyła koło.

Widmo drugiej śmierci stanowiło punkt zwrotny – po nim nikt o zdrowych zmysłach nie umie już policzyć, ile jest łącznie odsłon FF. Machina produkcyjna, prowadzona odtąd przez nowy zarząd, zabrała się za odrabianie strat w sposób, którego Sakaguchi nigdy nie dopuszczał. Symbolem zmian okazała się zapowiedź bezpośredniej kontynuacji FFX, czyli FFX-2. Seria wróciła też do Nintendo (zaczęło się od Crystal Chronicles na GameCube'a), a **do życia powołano cykl Kingdom Hearts, łącząc „fantastyczne wizje" Square z postaciami ze świata Disneya**. Mimo nieobecności FF w tytule nie brakowało tam znanych z sagi postaci (nawet Sephiroth się załapał) oraz wielu motywów z serii. Finanse szybko zaczęły wracać na dobre tory. Wkrótce wystartowało funkcjonujące do dziś MMO Final Fantasy XI przynoszące przez lata wielkie wpływy za sprawą abonamentu.

Szczególne napięcie towarzyszyło jednak tworzeniu Final Fantasy XII (2006), które mogło okazać się gigantycznym sukcesem artystycznym i odbudować markę tuż przed zmianą generacyjną z PS2 na PS3. Niestety Yasumi Matsuno, nowy producent i reżyser serii, człowiek, któremu przygotowano wszystko, by ją przejął i wprowadził w kolejną erę, nie mógł jej dokończyć ze względu na kłopoty ze zdrowiem. Twórca Tactics Ogre: Let Us Cling Together, Final Fantasy Tactics i Vagrant Story nigdy nie wrócił już do pracy przy tak dużych tytułach. „Dwunastkę" udało się wyprowadzić na prostą, bo nowy zespół w miarę sprawnie dokończył wizję Matsuno (choć nie bez wyraźnych zmian), jednak losy kolejnej części, XIII, potoczyły się zupełnie inaczej. Był to tytuł, który powstawał zdecydowanie za długo i uplasował się wyraźnie poniżej oczekiwań i branżowych standardów. Była to pierwsza numerowana odsłona FF przyjmowana w atmosferze wyczuwalnego zawodu.

Za garść dolarów

Co wydarzyło się potem? Nic zaskakującego: kolejne odsłony FF wychodziły bez przerwy, bo to machina zbyt wielka, by zatrzymać jej rozpędzony silnik. **FFXIV okazało się trzecim zawałem w życiu Square, zaliczając fatalny start jako MMO, by po wielkich inwestycjach odbudować się i dziś być koniem pociągowym firmy.** Poboczne produkcje w stylu Type-0 ukazywały się na nowych platformach i promowały nieznane dotąd w gamedevie twarze (Hajime Tabata z T-0 reżyserował potem FFXV). Projekty skupione wokół kolejnych odnóg Final Fantasy VII powstają do dzisiaj, napędzane szałem, jaki wywołała pierwsza część FFVII Remake rozszerzona później dodatkiem Intergrade, który z kolei poprzedził zapowiedź FFXVI...

Trzy rzeczy we wszechświecie wydają się zatem pewne: podatki, śmierć i kolejne edycje Final Fantasy. Dobrze, że przynajmniej jedna z tych kwestii jest przyjemna... w większości przypadków. |CDA|

PAX WEST

Przedsionek E3

Doświadczył bezsenności w Seattle: **Mateusz Witczak**

W czasach gorączki złota poszukiwacze przybijali do tutejszego portu, by zaopatrzyć się w kilofy, namioty i żywność, a następnie ruszyć w kierunku Klondike. Wiek później Seattle nie jest już przystankiem. To technologiczna stolica USA, mekka twórców gier i gospodarz najważniejszych targów po tamtej stronie Oceanu.

„Seattle to globalna zupa. Tygiel, w którym znajdziemy bogatych, biednych, białych, Chińczyków, Filipińczyków, Żydów i czarnych", opisywał miasto Quincy Jones, producent Michaela Jacksona, Raya Charlesa i Franka Sinatry. A choć na początku ubiegłego wieku ściągali tu przede wszystkim skuszeni wizją zarobku górnicy, to – jak tłumaczy w rozmowie z CD-Action Teresa Indelak-Davis, honorowa konsul – szybko dołączyli do nich inżynierowie oraz naukowcy. W 1916 roku William Edward Boeing założył w mieście niepozorną firmę, która wkrótce stała się hegemonem branży lotniczej.

O szyby deszcz dzwoni

Seattle nie przebiło się do zbiorowej wyobraźni równie mocno, jak Nowy Jork czy San Francisco. Zapewniam jednak, że już je widzieliście, choć przez popkulturowe soczewki. Osadzone w tym mieście Life Is Strange oswoiło odbiorców z całego świata z widokiem amerykańskich „dinerów" i bezdroży, z kolei The Last of Us Part II i cykl InFamous pozwoliły nam na przebieżkę po Paramount Theatre, Space Needle, a nawet State Convention Center, gdzie odbywa się PAX West. Nadchodzące Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zdaje się natomiast robić użytek ze stereotypu „najbardziej deszczowego miasta USA". Choć, nadmieńmy, pogłoski o ciągłych opadach wzbudzają w lokalsach wesołość. – *Ludzie z Seattle rozpuszczają plotkę, że tu ciągle pada, by trzymać z daleka potencjalnych emigrantów z Kalifornii* – śmieje się Bohdan Raciborski, który przyjechał tu w 1998 roku, by podjąć pracę w Microsofcie.

> Seattle to nie tylko grunge. To tu rodziła się potęga Microsoftu i Amazona.

I **choć Seattle kojarzy nam się z ulewami, depresją i grunge'em, w istocie stanowi ono ognisko cyfrowej rewolucji.** To tu rodziła się potęga Microsoftu (kampus, w którym przed pandemią pracowało 50 tys. ludzi, mieści się w oddalonym o 10 mil Redmond) i Amazona. Gigant segmentu e-commerce – jak tłumaczy Raciborski – otworzył tu swoje podwoje, podbierając specjalistów i specjalistki producentowi Windowsów; Jeff Bezos zbudował tu zresztą słynne Amazon Spheres żartobliwie określane przez autochtonów – ze względu na charakterystyczny kształt – mianem „Bezos Balls".

Potem poszło już z górki; do miasta ściągnęli branżowi rozgrywający – **siedziby mają tu Unity, Bungie, Twitch, Valve i Niantic**, z kolei amerykańska filia Nintendo mieści się w pobliskim Bellevue. – *Seattle stało się magnesem dla ludzi, którzy chcieli zrobić kariery* – wyjaśnia Raciborski. – *Gates i Allen* (współzałożyciel Microsoftu – dop. red.) *wyłuskali ekspertów z całego świata. Część została milionerami i założyła własne firmy, część zasiliła szeregi konkurencji.*

Seattle to także ziemia obiecana dla wielbicieli gier analogowych. – *Jesteśmy erpegową stolicą świata* – zachwala nam miasto Steve Hobbs, sekretarz stanu Waszyngton. – *Mamy tu Wizards of the Coast* (twórców Magic: The Gathering – dop. red.), *którzy z kolei wykupili TSR* (wydawców Dungeons & Dragons – dop. red.). Jak zresztą przypomina, pionierska edycja obchodzącego „osiemnastkę" PAX-a zaczęła się właśnie tutaj.

Miłość w czasach zarazy

Przed pandemią PAX West przyciągał nawet 120 tys. graczy i ponad 540 wystawców. W momencie wysyłki magazynu do druku informacje o tegorocznej frekwencji nie są nam jeszcze znane, wiadomo jednak, że było skromniej. I nic

Targi zbiegły się w czasie z premierą Splatoona 3, co Nintendo uczciło turniejem.

W Seattle nie zabrakło i innych nośnych marek rodem z Japonii.

Dziwnie polskie te Amerykanki...

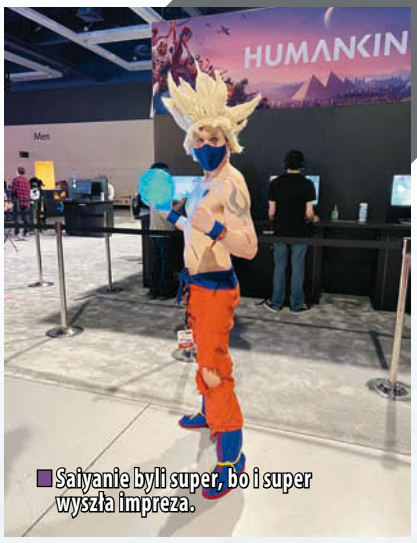
w tym dziwnego, bo branża eventowa wciąż liże rany – publiczność Gamescomu stopniała o ponad 100 tys., a krajowe PGA straciło połowę zwiedzających.

Czuć jednak było, że stacjonarne wydarzenia budzą się do życia. Pod powiekami zostaną mi kolejki nintendofilów próbujących wziąć udział w turnieju Splatoona 3, gąszcz głów pochylonych nad nowym buildem Baldur's Gate'a III (**Larian zbudowało na swoim stoisku replikę Wrót Baldura, nad którą górował okręt łupieżców umysłów!**) i tłumy testujących Dragon Balla: The Breakers (chętni, w tym wyżej podpisany, mogli sobie zrobić zdjęcie z Friezą!).

W rozmowach z producentami jak refren powracał jednak przede wszystkim Devolver Digital. Naczelni zgrywusi branży przywieźli na targi cztery niezależne perełki (Gunbrella, Stick It to the Man, Anger Foot, Terra Nil) i zaprezentowali je na stoisku stylizowanym na amerykańskie kino sprzed pół wieku. Szkoda jedynie, że promując Return to Monkey Island, ograniczyli się do wystawienia dekoracji, na których tle można sobie było zrobić zdjęcie z kartonowymi Guybrushem, Elaine i LeChuckiem.

Na halach brylował natomiast Ron Gilbert. Zapytaliśmy go o to, do kogo należy gra: odbiorcy czy twórcy? (Przygodówkowy guru wszedł ostatnio w spór z fanami cyklu pomstującymi chociażby na nowy styl graficzny Return to Monkey Island). *– Do obu. Jako twórca czuję odpowiedzialność za graczy, ale równie wielką odpowiedzialność mam przed samym sobą. Nie mogę wydać gry, pod którą bym się nie podpisał.*

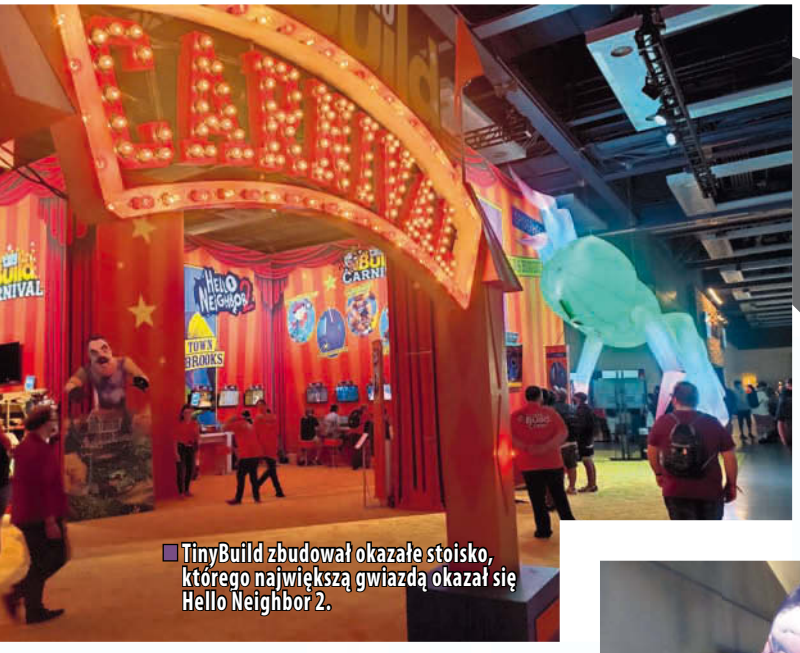
Z kolei podczas sesji Q&A David Gaider (scenarzysta KotOR-a i Baldur's Gate'a II, „ojciec" Dragon Age'a) gorzko wspomniał swoje rozstanie z kanadyjską firmą. ***– Nie czuję, żebym zostawił BioWare. To BioWare zostawiło mnie. BioWare się zmieniło*** – stwierdził. A choć



Saiyanie byli super, bo i super wyszła impreza.

skomplementował „fantastycznych" kolegów z Electronic Arts, dodał, że ceną bycia częścią ogromnej korporacji okazała się utrata „BioWare, które kochał". – *Zaczął się powolny EA-owy development, jakbyśmy byli zanurzeni w galarecie* – mówił. Zapytany przez CD-Action o to, co odpowiedziałby krytykom twierdzącym, że wątki LGBT+ są w jego grach „wymuszone przez wydawców" albo „wpychane na siłę", odparł zaś: – *Musicie zmienić swój sposób myślenia. Jeśli pozwolicie* (scenarzystom – dop.red.) *jedynie na protagonistę, który będzie białym mężczyzną o krótkich, brązowych włosach, bo niby tylko tak protagonista powinien wyglądać, bardzo zawęzicie nasze pole manewru. Pisząc historię i postacie, dysponujemy pewnym zestawem narzędzi. Różnorodność nie jest niczym wymuszonym, to po prostu sposób na zwiększenie liczby narzędzi w skrzyni. Jako osobie pracującej nad projektem zależy mi, by mieć takich narzędzi jak najwięcej, bo dzięki nim mogę opowiedzieć więcej ciekawszych historii. Pomysł, że do czegokolwiek się nas zmusza, jest niedorzeczny!*

Dopisali cosplayerzy. Po centrum przechadzała się para chłopaków wcielających się w obu Spider-Manów (nigdy nie spodziewałem się, że zobaczę Petera Parkera dającego buziaki Milesowi Moralesowi), Darth Vader z Chewbaccą (tu obyło się bez skandali obyczajowych) czy Cloud ze stosownie wielkim mieczem (oraz zapasową peruką, dzięki której mógł błyskawicznie przeistoczyć się w Zacka). Pojawiły się nawet polskie akcenty: Ciri i Yennefer! Więcej niż na europejskich eventach dało się dostrzec osób bawiących się płcią; faceci częstokroć performowali kobiecość lub przełamywali stereotypowo męskie kreacje makijażem. Sporymi wydarzeniami były kinowa prapremiera dwóch odcinków anime „Cyberpunk: Edgerunners" (patrz: str. 135) czy zorganizowany w ośrodku kulturalnym Dom Polski after, na którym ame-



TinyBuild zbudował okazałe stoisko, którego największą gwiazdą okazał się Hello Neighbor 2.

W strefie Fundacji Indie Games Polska zaprezentowano aż 16 krajowych indyków.

rykańskie podniebienia mierzyły się z bigosem i pierogami.

Między nami, Polakami

Nie ukrywajmy jednak: Covid na zawsze zmienił targową rzeczywistość. Powab, jaki eventy miały jeszcze kilka lat temu, osłabł, wszak większość dostępnych dem można było ograć na Steamie, nie ruszając się z kraju. Z pewnością jednak PAX West dał do myślenia rodzimym autorom, którzy okazali się nadzwyczaj złaknieni kontaktu z odbiorcą.

Na stoisku Fundacji Indie Games Polska, gdzie pokazywano aż 16 gier z polskim paszportem, królowało przekonanie, że stacjonarne imprezy są po prostu potrzebne. – *Dla nas to skarbnica feedbacku* – przyznaje Michał Kamiński z pracującej nad Harmony's Odyssey ekipy MythicOwl. – *Dzięki EGX w Londynie czy poznańskiemu PGA wprowadziliśmy zmiany w interfejsie, zbalansowaliśmy poziomy trudności i dwukrotnie przebudowaliśmy samouczek.* ***Bezpośredni kontakt z graczem pozwala nam wyłapać niuanse, których w studiu nie wychwytujemy.*** Michał Grzesiczek z zespołu pracującego nad Chernobyl Again zreflektował się o słabostkach builda nieco poniewczasie: – *Mamy za długie demo, które musimy gdzieś ciachnąć, bo półtorej godziny nikt na stoisku nie usiedzi.*

Jak podkreślają nasi rozmówcy, „fizyczne" imprezy A.D. 2022 nie mogą się obejść bez karty na Steamie. Bo to dzięki niej wydawcy widzą przyrosty na wishlistach. Michał Azarewicz, promujący rodzimego free-to-playa Hamster Playground, ujmuje to tak: – *Powiem brutalnie: nie ma eventu – fizycznego czy online'owego – jeśli nie uda się zaangażować Steama. Część stacjonarna jest świetna do spotkań z prasą i do robienia biznesu, bo łatwiej porozumieć się twarzą w twarz niż przez Zooma.* Nie są to zresztą puste słowa – **po polskim stoisku krążyli m.in. ludzie z Konami czy Microsoftu, wyłapując co ciekawsze produkcje**.

Larian zbudował minireplikę Wrót Baldura, którą jednak – jak w „trójce" – infekowali łupieżcy umysłów.

Dopisali dostawcy sprzętu, promujący się w równie efektowny sposób, jak twórcy gier.

Frekwencja PAX-a pozostaje (na razie) tajemnicą. Wiadomo jednak, że było skromniej niż przed laty.

Proto-E3

Tegoroczny PAX był także prognostykiem przed przyszłorocznymi E3. Przypomnijmy, że w 2020 te ostatnie w ogóle się nie odbyły (Jason Schreier słusznie wówczas przewidywał, iż przyciśnięci pandemią wydawcy postawią na transmitowane w sieci minikonferencje). Rok później ESA (Entertainment Software Association) zaproponowała online'owy event, który był jednak cieniem dawnej świetności. Tegoroczną edycję zastąpiły natomiast Summer Game Fest oraz mniejsze wydarzenia – Devolver Direct, IGN Expo, pokazy Capcomu i Xboksa, PC Gaming Show, Future Games Show.

A choć wydawało się, że inicjatywa już się nie podniesie, z pomocą przyszło ReedPop, firma stojąca nie tylko za PAX-em, ale także za EGX-em, Star Wars Celebration czy New York Comic Conem. Jak donosi GamesIndustry.biz, w drugim tygodniu czerwca ma się ona podjąć **wskrzeszenia E3, które wróci do dobrze znanego Los Angeles Convention Center**. To świetna wiadomość, bo – zaręczam – ci goście po prostu znają się na rzeczy. |CDA|

NEMESIS
LOCKDOWN

JEDYNY LOCKDOWN, NA KTÓRY WARTO CZEKAĆ

Budzicie się ze snu. Jesteście oszołomieni, ale powoli odzyskujecie zmysły. Ledwie stajecie na nogi, gdy do waszych uszu dociera przerażający ryk. Część z was słyszała go już wcześniej, a pozostali zaraz się przekonają, że wydają go istoty zamieszkujące najgłębsze zakamarki kosmosu...

Brzmi znajomo, prawda? Podobnie jak słowa o tym, że Polacy tworzą bardzo dobre gry. Tym razem jednak nie skupimy się na branży rozrywki elektronicznej, ale na jednej z najlepszych polskich gier planszowych. „Nemesis" autorstwa Adama Kwapińskiego to wielokrotnie nagradzany survival horror, który zyskał uznanie tysięcy graczy na całym świecie. Gra stanowi idealny przykład tego, jaką ewolucję przeszły gry planszowe w ostatnich dziesięcioleciach. Piszemy o niej nie bez przyczyny – w czwartym kwartale 2022 roku odbędzie się premiera „Nemesis: Lockdown", drugiej gry z serii. Czy będzie to jedyny lockdown, na który wszyscy czekali?

ZAUFANIE

W grze wcielamy się w pracowników stacji badawczej na Marsie lub ocalałych ze statku Nemesis. Każde z nas posiada wachlarz unikatowych zdolności, ekwipunek startowy i zestaw kart, które będą potrzebne, aby stawić czoła czyhającemu na nas niebezpieczeństwu. Choć działamy w grupie, mamy swoje unikatowe cele, które często wykluczają się z celami pozostałych graczy. Ich realizacja to jedyny sposób na zwycięstwo.

Mieszanka tajnych celów i informacji, których treść możemy zatrzymać wyłącznie dla siebie, sprawia, że w tej grze kooperacyjnej często czujemy, jakby działania intruzów mniej przeszkadzały nam w realizacji zadań niż działania naszych towarzyszy…

EKSPLORACJA

Jednym z najważniejszych elementów gry „Nemesis: Lockdown" jest eksploracja bazy marsjańskiej, w której przyjdzie nam walczyć o przetrwanie. W pomieszczeniach tego trójkondygnacyjnego budynku znajdziemy przedmioty ułatwiające realizację celów, a także skorzystamy z przypisanych im funkcji, zwiększając nasze szanse na przeżycie.

Baza wyposażona jest w nowoczesną windę i szyby ewakuacyjne, dzięki którym swobodnie przemieszczamy się między sekcjami. Musimy jednak pamiętać, że równie swobodnie przemieszczają się nimi obce formy życia.

OBCA FORMA ŻYCIA

Dobry survival horror rozgrywający się w kosmosie to nie tylko charyzmatyczne postacie, lecz także wymagający przeciwnik. Od czasów „Obcego" ksenomorfy funkcjonują w popkulturze jako symbol pozaziemskiego zagrożenia. W serii gier „Nemesis" intruzi nie są jedynie ksenokopią i potrafią zaskoczyć nawet najbardziej doświadczonych graczy.

Podczas rozgrywki te obce formy życia reagują na najmniejszy ruch i stopniowo ewoluują, więc coraz trudniej stawiać im opór. Każdy nasz krok wiąże się z ryzykiem wywołania hałasu, który zwabia intruzów. Dzięki tej mechanice eksploracja bazy wywołuje prawdziwy lęk i jest niepowtarzalnym doświadczeniem.

WALKA O ŻYCIE

Gdy intruzi znajdują się w niemal każdym pomieszczeniu bazy, w końcu dojdzie do bezpośredniej walki o przetrwanie. „Nemesis: Lockdown" nie jest grą w stylu alien shooter, gdzie trup ściele się gęsto, a my bohatersko zmieniamy magazynki. Tutaj to my jesteśmy zwierzyną.

Stając twarzą w twarz z koszmarem z najgłębszych zakamarków kosmosu, nigdy nie możemy być pewni, jak długo potrwa walka. Po każdym udanym ataku sprawdzamy, ile ran intruz może jeszcze przyjąć. Ta prosta mechanika skutecznie podnosi adrenalinę i sprawia, że każde starcie wzbudza niepewność i strach o życie.

WRAŻEŃ MOC

Podobnie jak w przypadku „Nemesis", samo otwieranie pudełka z grą „Nemesis: Lockdown" jest niezwykle ekscytujące. Wewnątrz znajdziemy ponad 600 elementów, które zachwycają jakością wykonania. Są wśród nich karty, znaczniki, żetony i zaprojektowane z dbałością o najdrobniejsze szczegóły figurki, które zwiększają poczucie obcowania z wyjątkowym produktem i tworzą niesamowity nastrój podczas gry.

Jedno jest pewne: „Nemesis: Lockdown" to klimatyczna rozgrywka na śmierć i życie w brutalnej kosmicznej rzeczywistości. Przygotujcie się na nieuniknione momenty porażki i wyczekane chwile zwycięstwa!

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM

Cymbergaj i kapsle

W Wyścigu Pokoju startuje: **Bartłomiej Kluska**

Jak bawić się w sportowca, gdy nie stać cię nawet na futbolówkę czy rower? Młodzi ludzie w Polsce Ludowej mieli sposoby, by radzić sobie pomimo tak podstawowych braków.

Dzieciństwo spędzane w PRL-u wymagało kreatywności w wymyślaniu gier i innych rozrywek. Małolaty zbierające się na szkolnych przerwach lub podwórkach nie stawiały sobie pytania „w co się bawić?", lecz „czym się bawić?". Niekiedy – jak w przypadku zośki (patrz: CDA 03/2022) – potrzebny był im tylko pęczek włóczki z doczepionym kawałkiem ołowiu. Czasem wystarczało jeszcze mniej.

Szurkowski z kapsla

Wiele emocji dostarczały choćby zwyczajne kapsle z butelek po napojach gazowanych. Te trzeba było najpierw fachowo otworzyć, by cenna zabawka nie miała wygięć lub wyszczerbień, a następnie metalową przykrywkę dociążyć – starannie wypełnić woskiem, plasteliną lub ołowiem. Tak pozyskanych **„zawodników" wprawiano w ruch za pomocą pstryknięć palcami**, bawiąc się np. w „zbijaka", gdzie każdy uczestnik starał się uderzeniami swojego kapsla wypchnąć kapsle przeciwników poza pole gry, samemu pozostając w jego obrębie.

Zdecydowanie ciekawszy był jednak wyścig, gdy na asfalcie lub chodniku rysowano trasę, po której przemieszczali się kapslowi zawodnicy – pstrykani kolejno przez swoich trenerów – z zadaniem, by nie wypaść z drogi i dotrzeć do mety przed rywalami. Jeśli jakiś kapsel nie utrzymał się pomiędzy liniami, cofał się do miejsca, gdzie wykonany był ostatni ruch, albo wręcz tracił kolejkę. Co bardziej pomysłowi organizatorzy tworzyli trasy pełne ostrych zakrętów, ryzykownych zwężeń czy rozwidleń pozwalających wybrać alternatywne drogi (np. dłuższą, ale łatwiejszą lub krótszą, lecz skrajnie wąską). Wzorem niektórych gier planszowych na trasach umieszczano też pola premiowane, na których zatrzymanie się dawało np. dodatkowy ruch.

Ten rodzaj zabawy osiągał apogeum popularności, gdy przez Polskę jechał Wyścig Pokoju – transmitowany w telewizji, najsłynniejszy amatorski wyścig kolarski w tej części świata. Wtedy kapsle stawały się kolarzami – Ryszardem Szurkowskim czy Stanisławem Szozdą – często dorabiając się stosownych ozdób, np. flag państwowych naklejanych lub rysowanych w ich wnętrzu (esteci wycinali je z encyklopedii i atlasów, ryzykując tym samym gniew ze strony rodziców). Za rodzaj „dopingu" uznawano natomiast szlifowanie spodu kapsla po to, by zawodnik zyskiwał lepszy poślizg.

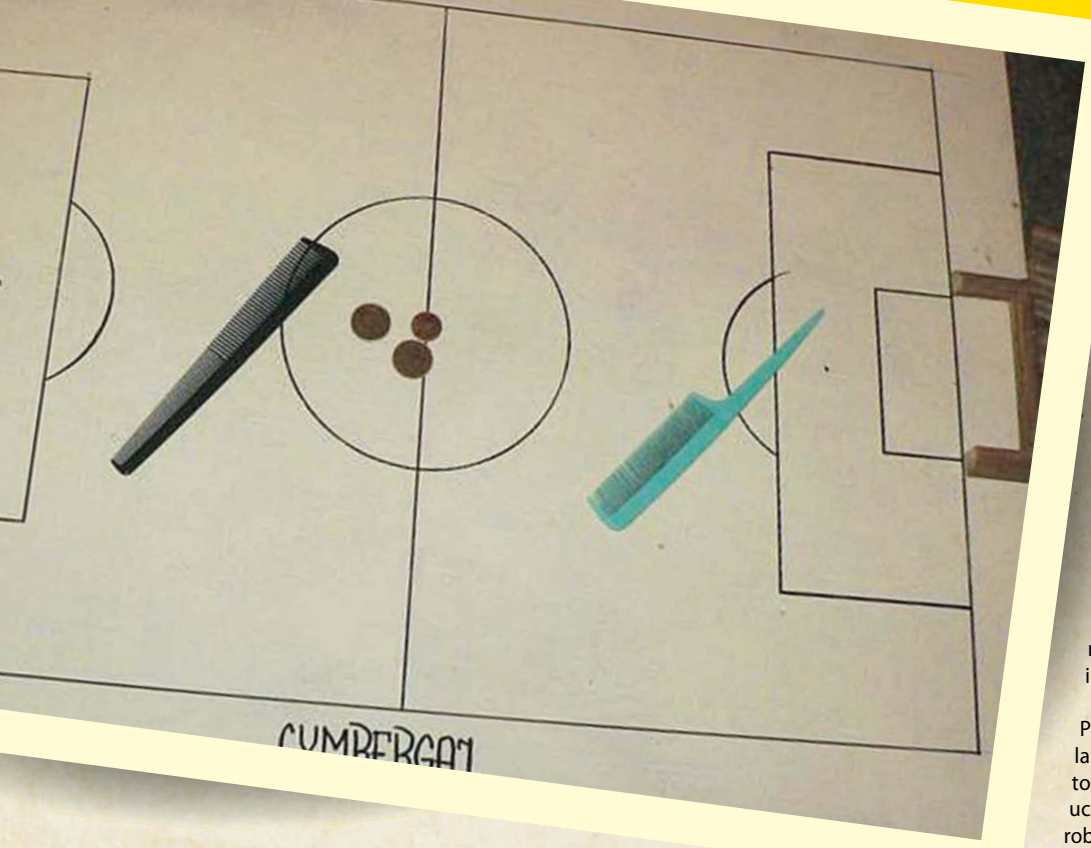
Z czasem gra dorobiła się urozmaiceń w postaci wyścigów terenowych. Zamiast po „szosie", czyli asfalcie, trasę zmagań wytyczano w piaskownicy lub ogrodzie. Wtedy dzielne kapsle w drodze po zwycięstwo musiały pokonywać pagórki, tunele, rozlewiska z wodą, wysepki czy mostki, które – z dużą dozą fantazji – przygotowywał organizator zawodów. Największe emocje budziły natomiast wyścigi z ryzykiem utraty zawodnika, gdy trasa wiodła np. obok studzienki deszczowej. Jeden niewystarczająco precyzyjny „pstryk" wystarczał, by idealnie wyważony plasteliną kapsel bezpowrotnie zginął w kanale burzowym...

Boniek z monety

Oczywiście problem stanowiła też kapryśna polska aura. Gdy deszcz lub śnieg unie-

Piłkarzyki

Osoby pozbawione zdolności manualnych preferowały mecze piłkarskie rozgrywane na kartce w kratkę, na której rysowało się boisko, zawodnicy zaś „kopali" piłkę, kreśląc po skosie kolejne linie, odbijając się od tych już narysowanych, próbując zablokować przeciwnikowi dostęp do swojej bramki oraz starając się zdobyć gola poprzez umieszczenie futbolówki (linii) w bramce rywala. Gra przetrwała do naszych czasów, a obecnie zamiast na kartce zagrać w nią można na ekranie komputera lub telefonu.



Im bardziej boisko do cymbergaja przypominało to futbolowe, tym większa była „immersja" podczas zabawy.

Zdjęcie: bisztynek24.pl / Andrzej Grabowski

Precyzja i opanowanie trenera zamieniały kapsel i monetę w sportowych czempionów.

możliwiały zabawę na świeżym powietrzu, rozwiązaniem był **cymbergaj. Nie wiemy, skąd się wziął i kto go wymyślił.** Na pewno znano go już przed wojną i podejrzewa się, że nazwę wziął od pochodzącego z jidisz okrzyku *ci mir gaj*, czyli „do mnie idź", którym żydowscy chłopcy mieli w trakcie gry zaklinać przesuwane przez siebie monety. Wiadomo też, że na początku XX wieku podobne – ale rozgrywane za pomocą guzików – zabawy rozwijały się m.in. na Węgrzech i w Brazylii.

Na kapslowych kolarzy czyha więcej niebezpieczeństw niż na ich żywych odpowiedników.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Beax, CC BY-SA 3.0

Polska odmiana szczególną popularność zdobyła już po II wojnie światowej. W cymbergaja grali nie tylko uczniowie (choć głównie oni), ale także robotnicy fabryczni. By rozpocząć mecz, wystarczył stół lub inny blat, na którego przeciwległych krańcach rysowało się kredą – lub w jakikolwiek inny sposób oznaczało – dwie bramki. Na środku ustawiało się mniejszą monetę (piłkę), a dwie większe (zawodników) kładło się obok bramek. Każdy szanujący się gracz dysponował swoim ulubionym grzebieniem, linijką lub listewką (fachowa nazwa: popychle), którą następnie uderzał w zawodnika tak, aby ten „kopnął" piłkę i skierował ją do bramki przeciwnika. Jeśli chybił, swoją szansę dostawał rywal.

Choć podstawowo **gra miała odwzorowywać piłkę nożną (moneta po opuszczeniu stołu była wyrzucana „z autu"), szybko pojawił się wariant podobny do hokeja**, w którym brzegi boiska zabezpieczano bandami. Pewną popularność zdobyła także odmiana zespołowa – grało się w nią parami (każdy zespół dysponował dwiema monetami-zawodnikami). Niezależnie od rodzaju cymbergaj wymagał nie tylko precyzji, ale też strategicznego myślenia, by przewidywać ruchy przeciwnika i planować swoje, oraz przede wszystkim opanowania – czasem o końcowym sukcesie decydowały milimetry. Lokalni mistrzowie zyskiwali jednak dużą popularność i nawet nie »

Czy wiesz, że...?

Kapsle wynalazł w 1892 roku William Painter, któremu znudziły się korkowane butelki. Amerykański inżynier założył istniejącą do dziś firmę Crown Holding i zbił na swoim pomyśle majątek. Na szczęście opracował też otwieracz do butelek.

Zdjęcie: bisztynek24.pl / Andrzej Grabowski

W międzypokoleniowych potyczkach czasem wygrywa młodość, a czasem doświadczenie.

posiadając prawdziwej futbolówki, choć przez chwilę mogli poczuć się jak gwiazdy polskiej piłki: Włodzimierz Lubański, Kazimierz Deyna czy Zbigniew Boniek.

W latach 70. liczba fanów cymbergaja zaczęła wyraźnie spadać, za co odpowiadała nowa zabawka – piłkarzyki na sprężynkach. Rozmieszczeni na drewnianym boisku patykowaci zawodnicy, którzy odbijali pomiędzy sobą metalową kulkę, zdaniem ówczesnej młodzieży odzwierciedlali zmagania prawdziwych sportowców zdecydowanie lepiej niż popychane grzebieniami monety. **Zabawie nie pomogła też występująca na przełomie lat 80. i 90. inflacja, przez którą z portfeli Polaków zniknęły... monety.** Ostateczny, jak się zdawało, cios cymbergajowi (i przy okazji sprężynkowym piłkarzykom) zadały natomiast gry wideo – trudno analogowym, opartym na wyobraźni rozrywkom konkurować z wizualnymi atrakcjami Fify czy PES-a.

Na muzealnej półce?

Cymbergaj wciąż jednak ma swoich fanów. Okazjonalnie rozgrywane są turnieje jego „klasycznej" odmiany, gdzie spotykają się emeryci pamiętający tę zabawę ze szkolnych lat i kolejne pokolenia entuzjastów. Co ciekawe, kiedyś zdecydowanie zwyciężali ci pierwsi, teraz jednak częściej triumfuje młodzież – wnuki i prawnuki dawnych mistrzów.

> Czy analogowe rozrywki mogą bawić bardziej niż wirtualne światy?

Pojawił się także cymbergaj szóstkowy, sformalizowany, o ściśle ustalonych regułach. W tym wariancie w każdej drużynie mamy po sześć monet-zawodników, boisko odpowiada rozmiarom tego piłkarskiego (przy czym metry zastąpiono centymetrami), a rywalizacja toczy się na czas (przeważnie dwa razy po 15 minut). By nie pomylić „piłkarzy" obu drużyn, zazwyczaj są oni oznaczani „koszulkami" w różnych kolorach. Miłośnicy tej odmiany spotykają się na turniejach i rywalizują o tytuły mistrzowskie.

W tym miejscu warto zwrócić uwagę również na grę śprtec, którą pasjonują się Czesi – na specjalnych, przypominających hokejowe lodowisko stołach odbijają krążki, udając w ten sposób zmagania hokeistów. **Z kolei Węgrzy mają swoje gombfoci (piłkę guzikową)** – w tym przypadku, tak jak w prawdziwym futbolu, po każdej stronie rywalizuje aż 11 guzików-piłkarzy, włącznie z bramkarzem (zwyczajowo nieco większym niż zawodnicy z pola).

Nie zapomniano także o grze w kapsle, a amatorzy tej zabawy mogą spotykać się na licznych regionalnych turniejach. Patronatu tego typu zmaganiom udzielają często możni sponsorzy (np. producent popularnych napojów energetycznych), trwają też starania o organizację zawodów o randze mistrzostw kraju. W świecie nadprodukcji rozmaitych modnych – zazwyczaj tylko przez jeden sezon – gadżetów oraz godzin spędzanych codziennie na wpatrywaniu się w ekran telefonu pamięć o czasach, gdy frajdy dostarczał kapsel czy moneta, wydaje się szczególnie ważna. |CDA|

Air hockey

Nazwą cymbergaj bywa też w Polsce określany air hockey – atrakcja salonów gier i centrów rozrywki polegająca na tym, że na otoczonym bandami stole dwóch graczy odbija „grzybkami" płaski krążek i próbuje skierować go do bramki przeciwnika. Ów krążek nie dotyka jednak podłoża, jako że płynność rozgrywki zapewnia powietrze wdmuchiwane na stół przez perforację. Gra, choć niewątpliwie ciekawa i emocjonująca, wymaga jednak specjalistycznego sprzętu, a monety są w niej wykorzystywane tylko po to, by zapłacić właścicielowi stołu za kolejną partię. Air hockey doczekał się też wielu adaptacji na telefony i komputery.

Źródło: youtube.com / nostalgia

Dodzwonić się do telewizji próbuje: **Bartłomiej Kluska**

„Bardzo się starałeś, lecz z gry wyleciałeś, he, he", mówił tytułowy bohater, gdy kierujący jego krokami gracz ponosił porażkę. Ale i tak lubiliśmy tego małego złośliwca.

Jesienią 2000 roku na antenie telewizji Polsat pojawił się program inny niż wszystkie, jakie widzieliśmy wcześniej w Polsce – **interaktywna audycja, w której telewidzowie mogli zagrać w proste zręcznościówki wyświetlane na ekranie**. Sterowało się za pomocą klawiatury telefonu (wtedy jeszcze najczęściej stacjonarnego), co zawężało liczbę potencjalnych graczy – pechowcy niepodłączeni do centrali oferującej wybieranie tonowe oraz użytkownicy starych aparatów (tych z tarczą zamiast przycisków) mogli tylko popatrzeć, jak radzą sobie inni. Ale powiedzmy to szczerze: szczęściarze, którym udało się dodzwonić do programu, należeli do elitarnego grona. Od razu napiszmy również, że autor niniejszego tekstu, choć dwie dekady temu wielokrotnie wykręcał numer do Polsatu, nigdy nie zagrał na ekranie.

Na ratunek Hugolinie

Bohaterem audycji był sympatyczny (ale nieco złośliwy) troll o imieniu Hugo, który z pomocą gracza-telewidza pokonywał rozmaite zręcznościowe zadania polegające głównie na przemierzaniu kolorowych lokacji, unikaniu przeszkód terenowych oraz zbieraniu diamentów. W zależności od wariantu poruszać się można było na nogach, niczym w klasycznej platformówce, albo pojazdami (takimi jak samolot czy wagonik kolejki pędzącej przez korytarze kopalni). Serii minigier towarzyszyła fabuła, w której Hugo najczęściej musiał uwolnić swoją żonę Hugolinę i trójkę ich dzieci z rąk złowrogiej wiedźmy Scylli.

> Także telewizor i telefon mogły być przepustką do świata gier wideo.

Z czasem w uniwersum Hugo pojawiali się kolejni bohaterowie (np. przyjaciele trolla – szympans Jean-Paul i tukan Fernando) oraz nowe gry. Za szczególnie wymagający uchodził szaleńczy bieg na strusiu, wszystkie wyzwania jednak łączyły banalne zasady i proste sterowanie sprowadzone zazwyczaj do ruchów w lewo i prawo oraz skoków/uników pozwalających wyminąć zagrożenie. To **ograniczenie związane było z koniecznością grania za pośrednictwem przycisków na aparacie telefonicznym, co i tak okazywało się największą trudnością**. No cóż. Mała klawiaturka zaprojektowana tylko po to, by wybierać na niej numery, pod które się dzwoni, to oczywiście wyjątkowo kiepski kontroler, ale zabójczo groźne nawet dla zdolnych graczy było opóźnienie między wduszeniem przycisku a reakcją postaci na ekranie telewizora. Zdezorientowana osoba, widząc, że Hugo nie odpowiada na wydaną komendę, wciskała dany klawisz raz jeszcze, więc po chwili troll wykonywał np. dwa skręty zamiast jednego... i następował koniec zabawy, a nieszczęśnik otrzymywał na deser kąśliwy komentarz od pyskatego protagonisty. Po czym do akcji wkraczał kolejny uczestnik tak samo nieświadomy, że pomiędzy ruchami bohatera trzeba chwilę odczekać...

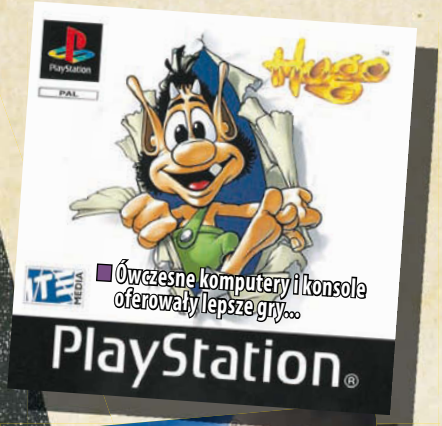
Na szczęście brak widocznych sukcesów nikogo nie zrażał. Gry wideo – wtedy wciąż pamiętające o swoich arcade'owych korzeniach – były trudne, uodpornieni na porażki gracze tracili więc życia często, a do tego furorę robiła nieznana »

Największa gwiazda interaktywnej telewizji ma swoją ekspozycję w Fińskim Muzeum Gier.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Olimar, CC BY-SA 4.0

Gjøltrold

Hugo nie był pierwszym duńskim trollem, który podbił świat. Już w latach 60. XX wieku popularność w Europie Zachodniej, a także – w szczególności – w Stanach Zjednoczonych zyskały tzw. troll dolls, małe plastikowe laleczki z włosami (często z wełny) wymyślone przez Thomasa Dama, bezrobotnego piekarza, który z nudów wieczorami strugał drewniane figurki. Sprzedawał je na lokalnych targach, z czasem zaś dorobił się fabryczki, gdzie zamienił drewno na plastik i rozpoczął produkcję masową. W USA udało się marketingowo sprzedać zabaweczki jako przynoszące szczęście, a kolejne fale zainteresowania młodych ludzi zaowocowały m.in. udaną platformówką z lat 90., niedawno zaś pełnometrażową animacją studia DreamWorks pt. „Trolle".



Ówczesne komputery i konsole oferowały lepsze gry...

...ale to Hugo przyciągał graczy, których dziś nazwalibyśmy casualami.

wcześniej w Polsce koncepcja interaktywnej telewizji. Nie wiedzieliśmy, że **program, który nam wydawał się jakby żywcem przeniesiony z kart powieści science fiction, narodził się w Danii... ponad 10 lat wcześniej!**

Duński troll...

Na pomysł interaktywnej, sterowanej za pomocą telefonu produkcji wpadł Duńczyk Ivan Sølvason, który w 1988 roku zaprogramował grę OsWALD o przygodach skaczącego po krach niedźwiedzia polarnego. Wprawdzie ona sama była banalną zręcznościówką, ale rewolucją okazał się dekoder zbudowany na bazie komputera Amiga. Urządzenie potrafiło rozpoznawać różne dźwięki wydawane przez przyciski telefonu i dopasowywać do nich ruchy postaci na ekranie, dzięki czemu klawiatura aparatu mogła na równi z dżojstikiem czy padem pełnić funkcję kontrolera.

Wynalazek Sølvasona błyskawicznie wykorzystała duńska telewizja, czyniąc ze zręcznościówki o misiu polarnym główną atrakcję audycji o grach wideo emitowanej w piątkowe wieczory. Autor rozwinął swój pomysł, tworząc drugą edycję programu umożliwiającą zabawę w trybie kooperacji. W 1990 roku niedźwiedzia zastąpił – wymyślony i narysowany przez współpracownika Sølvasona – troll Hugo (niewiele brakło, by bohater nazywał się inaczej, jako że doszło wówczas do konfliktu prawnego z marką odzieżową Hugo Boss, jednak udało się wypracować porozumienie). Program szybko wyewoluował z ciekawostki w pełnowartościowy teleturniej z rozpoznawalnymi prowadzącymi oraz przede wszystkim atrakcyjnymi nagrodami dla zwycięzców.

...podbija świat

Popularność audycji w duńskiej telewizji sprawiła, że już na początku lat 90. format zaczęto eksportować do innych krajów. Troll najpierw trafił do sąsiednich państw skandynawskich oraz do Hiszpanii i Francji, później także na zdecydowanie bardziej egzotyczne rynki. Hugo znalazł wielu fanów m.in. w Argentynie, Chile, Meksyku, Wietnamie czy Brazylii. W tej ostatniej **centrala telefoniczna odnotowała rekordowe 1,8 mln prób połączeń podczas jednego tylko odcinka**. Podobnie jak w Polsce, tak i w innych państwach widzowie często nie zdawali sobie sprawy, skąd pochodzi ich ulubiony bohater, ponieważ wszędzie był on dubbingowany przez lokalnych aktorów. Władze kilku krajów afrykańskich nie zezwoliły natomiast na emisję programu ze względu na „demoniczne" rogi głównego bohatera. Ułomna była też edycja chińska – tu grę na żywo uniemożliwiał wymóg, by każda audycja miała co najmniej 30-sekundowe opóźnienie (niezbędne, gdyby cenzor chciał wyciszyć np. wypowiedź gościa krytykującego komunistyczny rząd).

Popularność Hugo pozwoliła firmie Sølvasona – Interactive Television Entertainment – rozwijać technologię wykorzystywaną w programie. Wielkim atutem audycji stał się zwłaszcza system motion capture obsługiwany na żywo przez aktora dubbingującego trolla. Ten dzielny człowiek nie tylko improwizował podczas dialogów z uczestnikami, ale także odpowiadał za mimikę Hugo. Służył temu specjalny, podłączony do komputera hełm z czujnikami, które odczytywały grymasy twarzy aktora i przenosił je do animacji. Równocześnie za pomocą dżojstika ta sama osoba poruszała głową trolla i mrugała jego oczami, praca wymagała więc od niej podzielności uwagi. Efekt był jednak fantastyczny, gdyż **dzieci miały wrażenie, że rozmawiają z bohaterem kreskówki, bo ten naprawdę reagował na to, co mówią** (Hugo potrafił np. zwrócić się do widza po imieniu czy uśmiechnąć się, gdy usłyszał żart).

Oczywistym kierunkiem rozwoju był także trzeci wymiar. Popularność grafiki 3D

Niekiedy gry o przygodach trolla – jak np. Magiczna podróż – łączyły arcade'ową rozrywkę z edukacją.

u schyłku lat 90. sprawiła, że dodatkowej głębi nabrały też przygody trolla. Kto nie chciał czekać na emisję programu, mógł również wziąć udział w przygodach Hugo za pośrednictwem komputerów i konsol. Produkcje te, choć niezbyt skomplikowane i głównie odtwarzające zręcznościową mechanikę znaną z telewizji, cieszyły się sporym zainteresowaniem, poniekąd zwiastując nadejście ery gracza, którego dziś nazwalibyśmy casualowym.

Na przełomie stuleci uniwersum Hugo przeżywało szczyt rozkwitu. Pod tą marką w różnych krajach wydawano m.in. książki i czasopisma dla dzieci, nadawano podobne programy (np. w Niemczech główną bohaterką jednej z audycji była wiedźma Scylla), produkowano oczywiście także całą masę gadżetów: od artykułów spożywczych, przez akcesoria szkolne, odzież i zabawki, po puzzle i planszówki. Ciekawostka: w Izraelu pojawił się nawet musical, w którym grupka dzieci zostaje wciągnięta do świata znanego z gry. **Bodaj jedyne, co się trollowi nie udało, to przejście na duży ekran.** Mimo że prace nad wysokobudżetowymi animacjami były zaawansowane, ostatecznie Hugo nigdy nie trafił do kin.

Gdy dzieci odwróciły wzrok od telewizorów, do lamusa odszedł również Hugo.

Hugo.pl

Polska była jednym z tych rynków, gdzie troll znalazł szczególnie wielu sympatyków. O skali popularności świadczy choćby fakt, że od 2003 roku ukazywał się u nas skierowany do dzieci **miesięcznik Świat Przygód z Hugo, w którym publikowano opowiadania, komiksy i zagadki**. Do czasopisma dodawano także płyty CD z grami i filmami, osiągając przy tym imponujący nakład 100 tys. egzemplarzy. Ofertę wydawniczą dla hugomaniaków uzupełniały książki z serii „Troll Story", a w sklepach ukazał się album muzyczny „Piosenki Hugo". W 2003 roku firma Cenega zorganizowała nawet trasę koncertową – na scenie razem z trollem śpiewał Bartek Wrona, gwiazda boysbandu Just 5.

Cenega była również krajowym wydawcą około 20 gier komputerowych z Hugo w roli głównej. Niedrogie, mające niewielkie wymagania sprzętowe, w pełni spolszczone produkcje znajdowały licznych nabywców. Oczywiście nie mogły konkurować z ówczesnymi hitami na komputery, Xboksa czy PlayStation 2, ale niewątpliwie były pociechą dla tych graczy, którzy nie dodzwonili się do Polsatu.

W połowie następnej dekady Hugo był w Polsce tak popularny, że produkowano m.in. firmowane przez trolla słodycze i napoje, a do oryginalnego programu, emitowanego w niedzielne (później sobotnie) poranki, dołączyły kolejne. W teleturnieju Hugo Family, prowadzonym przez gwiazdkę serialu „13 Posterunek" Aleksandrę Woźniak, konkurowały ze sobą całe rodziny, a wyświetlany popołudniami od poniedziałku do piątku Hugo Express pozwalał na rozgrywanie szybkich partii bez fabularnej otoczki. Rosła też pula nagród. **Ci, którzy zdołali pokonać wiedźmę Scyllę, mogli liczyć na wysokiej jakości komputery osobiste, rowery górskie, a nawet wycieczkę do Disneylandu.** Ale cenne upominki, np. wieżę stereo, dostawali wszyscy, którym udało się dodzwonić.

Choć Polska okazała się jednym z krajów, gdzie troll funkcjonował najdłużej, hugomania wygasła wreszcie również u nas. Program ostatecznie zniknął z anteny w 2009 roku. Cóż, granie w telewizji za pośrednictwem telefonu straciło sens, gdy można było grać po prostu na telefonie. Upowszechnienie konsol oraz komputerów też nie sprzyjało temu formatowi, a i sama telewizja od dawna nie jest już zbyt popularnym medium wśród młodych ludzi. Nic więc dziwnego, że podejmowane w ostatniej dekadzie próby przywrócenia marce świetności zakończyły się niepowodzeniem. |CDA|

Większość gier z Hugo wykorzystywała mechanikę prostej platformówki.

Żeby nie było nudno, autorzy dodali też etapy takie jak jazda wagonikiem kolejki.

Hugo nie należał do wybitnych pływaków, dlatego poziom z rwącą rzeką był wyzwaniem.

Jak się okazało, troll miał licencję pilota i śmiało z niej korzystał.

Zawsze chciałem wyreżyserować „Grand Theft Auto"

Wywiad z Uwe Bollem

(Nie)sławnego reżysera przepytał: **DaeL**

Kiedy poinformowałem redakcję, że będę rozmawiał z Uwe Bollem, niektórzy proponowali mi zakup ochraniaczy i rękawic bokserskich. Znienawidzony przez wielu graczy niemiecki producent i reżyser, a przy okazji doktor literaturoznawstwa, okazał się jednak bardziej Jekyllem niż Hyde'em. Nie przeszkodziło mi to wszakże w wydobyciu z niego paru szczerych i dosadnych opinii.

DaeL: Większość graczy zna cię jako faceta odpowiedzialnego za adaptacje gier wideo, ale to tylko ułamek twojej filmografii. Kręciłeś amatorskie filmy już w latach 80. Czy to było po prostu hobby, które przerodziło się w coś większego, czy może od początku widziałeś w tym swoją przyszłość?

Uwe Boll: Całkiem na serio – dla mnie te pierwsze filmy amatorskie na VHS, S-VHS, Betamaksa i Super 8 mm to były po prostu próby zaistnienia w zawodzie bez angażowania większych środków. Bo decyzję o tym, że będę kręcił filmy, podjąłem w wieku 10 lat. A dokładniej – wiedziałem to, odkąd obejrzałem „Bunt na Bounty" z Marlonem Brando.

Ten film tak cię zainspirował?

Tak. Oczywiście oglądałem dużo filmów, ale właśnie ten sprawił, że pomyślałem: „Wow! Chcę to robić. Chcę mieć takie przygody". No bo jak masz 10 lat, to wydaje ci się, że aktorzy przynajmniej do pewnego stopnia przeżywają to, co widzisz na ekranie. Nie zdajesz sobie sprawy, że to wszystko gówno prawda, żmudna inscenizacja. Nie, myślisz, że oni tam naprawdę szaleją na Karaibach. To takie dziecięce romantyzowanie filmu.

Ale gdy już dorosłeś, udało ci się przeskoczyć z poziomu kręcenia filmów amatorskich do prawdziwego przemysłu filmowego. Jak to wyglądało?

To był bardzo powolny proces. Na początku miałem wspólnika – Franka Lustiga, kolegę ze szkoły. Nad wszystkimi projektami pracowaliśmy razem. Poszliśmy też na uniwersytet w Kolonii i zapisaliśmy się na zajęcia wieczorowe, żeby poznać tajniki montażu, ładowania filmu do kamery i takich technicznych rzeczy. To było uczenie się poprzez pracę. Bo wiesz, w Niemczech funkcjonowały tylko dwie prawdziwe szkoły filmowe: w Berlinie i Monachium. I obie przyjmowały na kierunek reżyserski 15 studentów rocznie. Więc jeśli nie miałeś koneksji, jeśli twój ojciec nie był reżyserem albo producentem, to nie miałeś szans się tam dostać.

A ty nie miałeś koneksji...

Nie. Mój ojciec pracował w przemyśle chemicznym, nie znałem nikogo z branży. Studiowałem więc literaturoznawstwo i ekonomię w Kolonii, a potem chodziłem na te wieczorowe zajęcia o technicznych aspektach filmowania. No i kręciliśmy cały czas amatorskie produkcje w 16 mm, ale czułem, że musimy zrobić coś bardziej profesjonalnego, w przeciwnym razie nigdy nie sprzedamy naszych filmów i nikt ich nie zobaczy. Musieliśmy odejść od produkcji krótkometrażowych. Dlatego razem z Frankiem wzięliśmy się do pracy nad „German Fried Movie". To było w roku 1991. Zebraliśmy około 50 tys. marek, no i przekonaliśmy masę ludzi, by zainwestowali w projekt swój czas, pracę, wyposażenie i taśmę filmową.

(*dzwoni telefon*) Ach... przepraszam. Muszę to odebrać. (*Uwe zaczyna rozmawiać po niemiecku*)

Wybacz. Pracowaliśmy nad filmem dokumentalnym o klubie motocyklowym Bandidos. I to był telefon w sprawie tego, gdzie znajdują się pewne materiały z postprodukcji.

Nie lubię podsłuchiwać cudzych rozmów, ale wyłapałem tylko „gut" i „alles klar". Więc rozumiem, że wszystko jest dobrze.
(*śmiech*) Właśnie tak... Och, a teraz mój syn tu będzie biegać... Tak to jest, gdy pracujesz z domu. Kiedyś pracowałem w biurze, ale gdy zacząłem kręcić własne rzeczy, przeniosłem się

© 2003 Boll KG Entertainment, Mindfire Entertainment, Sega, Brightlight Pictures, Herold & Besser Studios

Poza hordami zombie „Dom śmierci" nie miał zbyt wiele wspólnego ze strzelanką, której był ekranizacją, czyli The House of the Dead. Otworzył jednak reżyserowi drogę do kręcenia kolejnych adaptacji gier.

„German Fried Movie" to seria skeczy zainspirowana przez hit z lat 70. – „The Kentucky Fried Movie". Sukces niezależnej produkcji pozwolił Bollowi na rozpoczęcie prawdziwej kariery filmowca.

tutaj. I wszystko szło dobrze, dopóki nie pojawiły się dzieci. Od tego czasu to istne szaleństwo. Rozmawiasz przez Skype'a z Benem Kingsleyem, a tu nagle wpadają dzieciaki.

Spokojnie, mnie to nie przeszkadza.
Dobrze, więc wróćmy do „German Fried Movie". To się udało tylko dlatego, że przeważająca część aktorów, nasz operator kamery Richard Eckes i w ogóle większość członków zespołu zgodziła się na opóźnienie zapłaty za ich wkład. Film nakręciliśmy na taśmach 60 mm i 35 mm, potem wykonaliśmy cztery kopie na 35 mm. Ponieważ nikt nie był zainteresowany dystrybucją, wszystko zrobiliśmy sami. Jeździliśmy z filmem od kina do kina. I wiesz co? To zadziałało! Mieliśmy kilka kopii filmu, a sprzedaliśmy łącznie około 12 tys. biletów. Przy tak niewielu kinach to naprawdę niezły wynik. No i wtedy UFA *(niemiecka wytwórnia filmowa – dop. red.)* wykupiła prawa do rynku home video, do taśm VHS i tak dalej. Dała nam też pieniądze na kolejny obraz – „Barschel". To był oparty na faktach thriller polityczny opowiadający o premierze jednego z landów w północnych Niemczech, który zmarł w pokoju hotelowym w Genewie. Ciekawa sprawa, na początku wszyscy uznali, że to samobójstwo, ale są podejrzenia, iż było inaczej. Więc tak to się wszystko dla mnie zaczęło. To był powolny proces, trzeba się było dostać do tego biznesu, a potem rozwijać.

„Decyzję o tym, że będę kręcił filmy, podjąłem w wieku 10 lat, gdy obejrzałem »Bunt na Bounty«".

Zakładam, że w dzisiejszych czasach powtórzenie twojej drogi byłoby raczej trudne.
Byłoby kompletnie niemożliwe. To była inna epoka, mogłeś dogadać się z właścicielami kin, żeby puszczali twój film. Te czasy już się skończyły. Jak zadzwonisz do sieci kin ze swoim filmem, to zapytają, kto jest dystrybutorem i jaki masz budżet na reklamę. Wtedy wystarczyło rozwiesić trochę plakatów, a jak zainteresowałeś potencjalnych widzów, to kupowali bilety. Ale z drugiej strony to teraz – nawet w Niemczech – są inne drogi wejścia do biznesu. Firmy produkcyjne wyłuskują utalentowanych ludzi dość wcześnie. Dlatego nie polecam mojej metody. Lepiej pracować dla większej wytwórni i mieć wsparcie prawdziwego producenta.

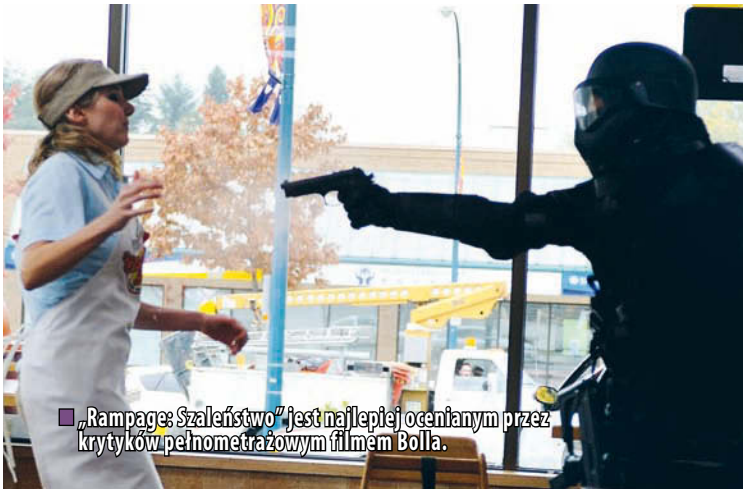
A zatem zadebiutowałeś z „German Fried Movie", potem nakręciłeś jeszcze kilka obrazów skierowanych na rynek niemiecki, a w 2003 zacząłeś pracę nad „Domem śmierci". I tak zaczęła się twoja przygoda z adaptacjami gier wideo. Ale jak do tego doszło? Zakładam, że nie byłeś graczem i sam nie szukałeś okazji, by kręcić filmy na podstawie gier.
Nie, po „Sercu Ameryki"... Ech... Moje dzieci się kłócą, muszę zamknąć drzwi. (*Uwe znika na kilka chwil*)

Nie przejmuj się, wytnę te fragmenty.
No co ty! Możesz to śmiało opisać! To jeden z najzabawniejszych wywiadów, jakich udzieliłem. Co chwilę nam ktoś przeszkadza. Tylko raz mi się coś takiego zdarzyło. Nagrywałem podcast z dziennikarzem z Niemiec, pracował dla ProSieben, i co kilka minut coś się tutaj działo. A biedny gość musiał rzucać żartami albo tłumaczyć słuchaczom, dlaczego odszedłem »

© 2003 Boll KG Entertainment, Mindfire Entertainment, Sega, Brightlight Pictures, Herold & Besser Studios

Boll na planie „Bloodrayne". Seria filmów o wampirzycy miała liczyć cztery części, ale udało się nakręcić tylko trzy.

© 2009 Brightlight Pictures, Pitchblack Pictures



„Rampage: Szaleństwo" jest najlepiej ocenianym przez krytyków pełnometrażowym filmem Bolla.

Jednego „Postalowi" nie można odmówić – film rozumie charakter i atmosferę materiału źródłowego.

© 2007 Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG, Running With Scissors, Pitchblack Pictures Inc., Brightlight Pictures, Postal Productions

„Postal" pozostaje jedną z nielicznych ekranizacji gry wideo, o których ciepło wypowiadają się sami developerzy.

od mikrofonu. Więc mówił: „Teraz pojawiły się dzieci" albo „Teraz pies musi gdzieś wyjść".

Pewnie słuchacze mieli ubaw.

(*śmiech*) To była najlepsza część wywiadu. Ale wracając do „Domu śmierci" – film powstał dlatego, że zaliczyłem klapę z „Sercem Ameryki", obrazem o przemocy w szkole. To była wtopa, mimo że Elisabeth Moss to dobra aktorka – jest teraz słynna, gra w „Opowieści podręcznej".

I grała w „Mad Men".

Tak. Ale rzecz w tym, że wcześniej nie była znana, więc jej nazwisko nie przyciągnęło widzów. Film był dobry, obsada też – mieliśmy Jürgena Prochnowa, Michaela Paré, Patricka Muldoona, Marię Conchitę Alonso, Clinta Howarda... Ale i tak finansowo się to nie skleiło. No i wtedy pojawił się Mark A. Altman z Mindfire Entertainment wraz z pakietem od Segi. Miał prawa do gry, miał gotowy scenariusz, szukał tylko reżysera. A ja – mimo że nie byłem graczem – wiedziałem, co to The House of the Dead. Widziałem ten tytuł w salonach gier.

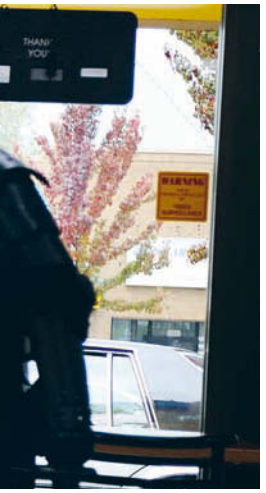
Na przełomie wieku rzeczywiście The House of the Dead było bardzo popularne. A automat z wielkim ekranem i pistoletami świetlnymi robił wrażenie.

Tak. A ja na dodatek lubiłem filmy o zombie. Zwłaszcza te nakręcone przez George'a A. Romero, ale kilka innych też. Więc pomyślałem sobie: „Czemu nie? Czemu nie spróbować czegoś kompletnie nowego?". No i wskoczyłem na pokład „Domu śmierci". Zdjęcia nie były łatwe. Dookoła działa się masa szalonych rzeczy. A sam film na pewno nie należy do moich najlepszych. Ale miał kampowy, zabawny klimat. I okazał się sporym sukcesem. No, sukcesem finansowym, bo krytykom się nie spodobał.

Gracze często mieli ci za złe, że nie trzymasz się fabuł gier. Ale wiesz... ja grałem w The House of the Dead i w tym konkretnym przypadku bym ci odpuścił. Historia w tej grze jest idiotyczna...

(*śmiech*) No widzisz, to jest problem z grami. Każdy rozbudowuje sobie opowieść we własnej głowie i... O Boże! Teraz to moje dzieciaki się chyba biją. Poczekaj chwilkę, zaraz wracam. (*Uwe wychodzi, by porozmawiać z dziećmi*)

No to jestem. Sytuacja opanowana. Wiesz, mamy na to takie słowo po niemiecku: „Machtwort". To znaczy, że dajesz wszystkim ostatnie ostrzeżenie i mają zamknąć jadaczki. Ech, tak właściwie to zrzuciłem wszystko na żonę i sobie poszedłem. (*śmiech*) Wracając do „Domu śmierci"... Ja wiem, że są gry z fantastyczną, wyszukaną fabułą, która na dodatek może zostać ciekawie przełożona na język filmu. I w takim przypadku ludzie mają prawo być sfrustrowani, gdy film się tej fabuły w ogóle nie trzyma. Ale istnieją też produkcje takie jak Dungeon Siege, w których historia jest szczątkowa. A to jeszcze nie wszystko. Musisz pamiętać, że wielu widzów nie będzie znało fabuły z gry. Niektórzy nie będą nawet mieli



pojęcia, że film jest oparty na grze. To wszystko trzeba brać pod uwagę i spróbować znaleźć jakiś sposób na przedstawienie danej opowieści.

Zakładam, że gracze stanowili jednak sporą część publiczności. To musiało pomóc od strony marketingowej.
Tak, to prawda. I dostrzegłem to bardzo szybko, w końcu zajmowałem się nie tylko kręceniem moich filmów, ale również ich finansowaniem i dystrybucją. Znałem się więc na rynku filmowym. I momentalnie zauważyłem, że kontaktują się z nami ludzie, którzy wcześniej nie zwracali uwagi na moje dzieła. Nie interesowało ich „Serce Ameryki", ale nagle się pojawili, to byli naprawdę wielcy dystrybutorzy. Czasem pochodzili z krajów, w których moich filmów wcześniej w ogóle nie wyświetlano, tak było na przykład z Gaga Corporation z Japonii.

A to skłoniło cię do tego, by nakręcić więcej adaptacji gier wideo...
Tak, stąd wziął się pomysł na więcej filmów opartych na grach. W tamtym czasie, między 2003 a 2012, Hollywood prawie zupełnie ten rynek ignorowało. W końcu zainteresowało się grami na poważnie, ale to było później, jakieś pięć lat po tym, jak ja wypatrzyłem tę niszę. Może nawet stało się to pod wpływem moich filmów. Nie wykluczam, że „Książę Persji: Piaski czasu", „Assassin's Creed", „Warcraft: Początek" czy „Hitman" powstały, ponieważ wytwórnie na moim przykładzie zobaczyły, iż gry są rozpoznawalne na całym świecie i mogą sprzedać film tak, jak to robią komiksy.

Powiedzmy to jednak wprost: twoje adaptacje gier wideo popsuły ci reputację wśród krytyków i bardzo wielu graczy.
Tak.

Być może ja sam dołączyłbym do chóru twierdzącego, że Uwe Boll nie potrafi reżyserować, ale tak się składa, że pierwszy twój film, jaki obejrzałem, to „Postal". Był kompletnie odjechany i naprawdę mi się spodobał. Nie mogę tego powiedzieć o wszystkich twoich dziełach, ale „Postal" sprawił, że nie wziąłem powszechnej opinii na twój temat za pewnik. Swoją drogą, zakładam, że po negatywnych recenzjach przestałeś lubić krytyków filmowych i zacząłeś ich antagonizować.

Zależy których. Wiesz, jest taki dziennikarz z Die Welt, Dennis Sand. Napisał o mnie dwa artykuły. Skontaktował się ze mną i powiedział, że w czasie lockdownu obejrzał wszystkie moje filmy. Co do jednego. No to mu od razu pogratulowałem, bo większość krytyków obejrzało najwyżej dwa albo trzy. A żeby sobie wyrobić zdanie, trzeba obejrzeć właśnie wszystkie. Sand stwierdził też, że dla niego „Rampage: Szaleństwo" to jeden z najlepszych filmów ostatnich 15 lat, bo ma w sobie taką surową prawdziwość. Bill Williamson to prawdziwa, paskudna twarz dzikiego kapitalizmu. Jest egocentryczny i pozbawiony emocji.

To naprawdę dobry film, a aktorstwo Brendana Fletchera jest wyśmienite.
I wiesz, ten film odzwierciedla to, jak wygląda współczesne życie społeczne. On mówi o milenialsach, którzy żyją w przekonaniu, że najważniejsze rzeczy dzieją się na ekranach komputerów i smartfonów, którzy nie mają przyjaciół ani jakichkolwiek znaczących relacji międzyludzkich. W ogóle mam wrażenie, że w ciągu ostatnich 20 lat stało się coś niedobrego, jeśli idzie o rozwój społeczeństw. Ale odpowiadając na twoje wcześniejsze pytanie: to nie jest tak, że nienawidzę swoich krytyków.

Ale bywało, że przyjmowałeś wobec nich postawę konfrontacyjną...
(*śmiech*) No tak.

I użyłem tutaj eufemizmu.
(*śmiech*) Jasne.

Czy z twojej strony to był trochę taki chwyt PR-owy? Chciałeś, żeby było o tobie głośno? Czy może na serio ostra krytyka dała ci się we znaki?
Wiesz co, jest w tym trochę jednego i drugiego. Ale przede wszystkim na wczesnym etapie mojej kariery uznałem, że muszę być sobą i nie powinienem się hamować, bo inaczej zeżre mnie stres. Więc oczywiście negatywne recenzje psuły mi nastrój. A w Hollywood wsparcia nie miałem. Nie pracowałem dla wytwórni. Byłem outsiderem, który po prostu kręcił filmy i je sprzedawał. Nie chronił mnie parasol wielkiego studia, nikt nie zapewnił mi agenta, menedżera i speca od PR-u. Inni twórcy coś takiego mieli. A ja na dodatek byłem otwarty i rozmawiałem z każdym, kto o to poprosił. Patrząc wstecz, myślę, że mocno zaszkodziłem swojej karierze. Ale z drugiej strony sprawiło to, że jestem szczęśliwszym człowiekiem. Nigdy nie grałem w żadne gry. To znaczy nie mówię o grach wideo...

Chodzi ci o to, że nie uprawiałeś studyjnej polityki.
Tak, nie byłem wobec nikogo nieuczciwy. Jeśli publicznie mieszałem kogoś z błotem, to miałem ku temu powód. A już szczególnie w Niemczech. Wiesz, wszyscy filmowcy tutaj żyją z dotacji. A gdy widzą, że nie robię filmów na państwowym garnuszku, gdy widzą, że to duże »

„Uznałem, że muszę być sobą i nie powinienem się hamować. Rozmawiałem z każdym. Myślę, że mocno zaszkodziłem swojej karierze".

produkcje, gdy widzą gwiazdy, z którymi pracuję... to robią się zazdrośni. A tak przy okazji, mówiłeś, że pierwszy mój film, który obejrzałeś, to „Postal"?

Tak.
Wiesz, to był dla mnie taki powrót do korzeni. To pierwszy film na podstawie gry, do którego sam napisałem scenariusz. Przy „Alone in the Dark: Wyspie cienia" czy „BloodRayne" nie mogłem tego zrobić. Myślę, że nie byłem po prostu emocjonalnie zaangażowany w te historie. Ale przy „Postalu" miałem szansę się wyżyć, pokazując całą moją niepoprawność polityczną i epatując rzeczami, które uważam za śmieszne. Trochę tak, jak przy „German Fried Movie", moim pierwszym filmie. A jak rozmawiam z amerykańskimi dziennikarzami, to zawsze na starcie pytam ich, czy potrafią wskazać adaptację gry wideo, która jest lepsza od „Postala".

Występ Uwe Bolla w „Postalu" przejdzie do historii kinematografii jako jedna z najbardziej obrazoburczych ról epizodycznych.

W 2006 roku Boll stanął w ringu bokserskim naprzeciw swoich zagorzałych krytyków i bezpardonowo rozłożył całą piątkę oponentów przed czasem. Nie poprawiło to reżyserowi prasy.

Ja też mogę ci odpowiedzieć na to pytanie. Ale będę stronniczy. Lubię „Silent Hilla" i kocham „Mortal Kombat" – to pierwsze, nakręcone przez Paula W.S. Andersona. Wiem, iż film ten nie jest jakimś arcydziełem, to po prostu kampowy remake „Wejścia smoka", ale obejrzałem go jako mały dzieciak i odmawiam przyjęcia do wiadomości, że nie jest doskonały.
(*śmiech*) Rozumiem.

Ale tak całkiem serio, to uważam „Postala" za jedną z trzech najlepszych adaptacji gier wideo. To bardzo rzadki przypadek filmu opartego na grze, który w pełni oddał to, co było najlepsze w materiale źródłowym.
Tak, jak grałem w Postala, to od razu wiedziałem, że muszę zrobić coś anarchistycznego, łobuzerskiego...

Mam wrażenie, że twój „Postal" to taki środkowy palec skierowany w stronę przemysłu filmowego. A mimo to jest naprawdę zabawny. I tak powinno być.
Właśnie tak, jak mówisz. Kręciliśmy go jakoś w 2005 czy 2006... I popatrz, w jakim miejscu jesteśmy teraz. Ten film się w ogóle nie zestarzał. Możesz go obejrzeć dzisiaj i nadal uznasz, że to najbardziej niedorzeczny obraz, jaki trafił na taśmę filmową. Niestety przy obecnej poprawności politycznej nikt już czegoś podobnego nie nakręci. A i aktorzy pewnie nie chcieliby ryzykować swoich karier. Wyobrażasz sobie, że J.K. Simmons, facet, który dostał Oscara, zgodziłby się teraz wziąć udział w takim przedsięwzięciu? Ale „Postal" jest ważny, bo pokazuje szaleństwo i absurd świata, w którym żyjemy. Dlatego jestem z niego dumny, a gdybym mógł, to nakręciłbym „Postala 2". Myślę, że świat by takiego filmu potrzebował.

Wiem, że w przypadku „Postala" twórcy gry angażowali się w proces kręcenia filmu. Czy przy pozostałych adaptacjach było podobnie?
Cóż, na planie „Domu śmierci" mieliśmy gości z Japonii. Zagrali zombie i całkiem nieźle się bawili. Ale to była kadra kierownicza Segi, nie producenci gry. W każdym razie film im się podobał i nawet przyjechali do San Francisco na premierę. Dlatego zresztą powstał „Dom śmierci II", ale już z mniejszym budżetem, a ja byłem tylko jego producentem, nie reżyserem. Aha, wiesz co? Skoro pytasz o udział twórców, to muszę ci powiedzieć o najzabawniejszej rzeczy związanej z „Alone in the Dark: Wyspą cienia".

O, już mnie zaciekawiłeś!
No więc gdy zabieraliśmy się za produkcję, Atari pracowało nad kolejną częścią gry. Chyba piątą. I mój film był oparty na ich pomysłach na tę właśnie grę. Ale jak już nakręciliśmy całość, oni wyrzucili swój projekt do kosza. No i gdy film wyszedł, wszyscy gracze zbiorowo zaczęli krzyczeć: „Co to, k***a, jest? Boll znowu wyciągnął fabułę z własnej d**y!".

Obejrzałem sporo twoich filmów i sam zauważyłem pewien powtarzający się schemat. Zbierasz cięgi za reżyserię, ale tak naprawdę największym problemem twoich filmów były scenariusze.
Tak, to prawda.

Ilekroć sam pracowałeś nad scenariuszem, sprawy wyglądały inaczej. „Rampage: Szaleństwo" czy „Postal" mogą się komuś podobać albo nie, ale trudno nie zauważyć, że to produkcje na zupełnie innym poziomie. Czy gdybyś miał okazję, to podszedłbyś do tych adaptacji inaczej?
Zdecydowanie! Popełniłem wiele błędów. Tak jak mówisz, największym z nich było to, że brałem niedorobione scenariusze i próbowałem wycisnąć z nich dobre filmy. Popatrz na przykład na „BloodRayne". Scenarzystka potem opowiadała, że nie dałem jej czasu na dopracowanie historii. Ale ja jej dałem sześć miesięcy, to było jasne od początku. Spóźniła się, a sam scenariusz dostałem, gdy byliśmy już w preprodukcji.

Za późno, by wiele zmienić.
Tak! Widzisz, ludzie nie rozumieją, jak wyglądała kwestia finansowania moich filmów. Zebrane przeze mnie środki miały swoje „okienko". Musiałem ich użyć, ponieważ inwestorzy wykorzystywali te wydatki, by mieć odpis podatkowy. I żeby była jasność, bo krążą na ten temat plotki, a oczywiście każda z nich to gówno prawda: te pieniądze nie były przeznaczone na stracenie. Inwestorzy liczyli na zwrot, ale chcieli mieć odpis w danym roku podatkowym, bo odnotowali duże zyski w innych biznesach. Gdybym tych pieniędzy w porę nie wydał, to nie mogliby tego przedstawić w zeznaniu podatkowym. Więc działałem pod presją czasu. Musiałem kręcić i nie mogłem sobie pozwolić na opóźnienia.

Straciłbyś cały swój budżet.
Tak. Ale zgadzam się, że trzeba jednak było spędzić więcej czasu nad scenariuszami. A w niektórych przypadkach w ogóle znaleźć innych scenarzystów. Ale wiesz, wina leży też po stronie firm, które sprzedawały mi prawa do gier – nie były zaangażowane w produkcję filmów.

Rozumiem, że producenci gier i wydawcy nie konsultowali się z tobą w sprawie scenariuszy?
W większości przypadków nie. Być może powinienem był zatrudnić kogoś, kto by wydzwaniał i przymuszał ich, żeby przyjechali do Vancouver, Bułgarii czy innych miejsc, gdzie kręciliśmy. No, ale jest też przypadek Far Cry'a i firmy Crytek. Oni są z Frankfurtu. I nawet odwiedzili mnie w domu, podobały im się moje wczesne filmy, bardzo chcieli zaangażować się w ekranizację i sprawić, żeby to był hit. No i sprzedali mi prawa, a potem zniknęli i się już nie pojawili. Żadnego odzewu z ich strony, nie pojawili się nawet na premierze, mimo że do nich pisałem. Wydałem na tę licencję 200 tys. dolarów – dzisiaj pewnie chcieliby ze cztery miliony – i po takim wydatku liczyłem na to, że będą częścią procesu twórczego. Ale oni zgarnęli kasę i stracili zainteresowanie.

Uwe Boll zawsze potrafił przyciągać do swych filmów wielkie nazwiska. W filmie „Dungeon Siege: W imię króla" mogliśmy zobaczyć między innymi Johna Rhysa-Daviesa i Burta Reynoldsa.

Jakiś czas temu stwierdziłeś, że tworzenie filmów nisko- i średniobudżetowych jest prawie niewykonalne. Rynek DVD już praktycznie nie istnieje i wszystko zastąpił streaming. Ale teraz, po sześciu latach przerwy, chcesz nakręcić nowy film – „Ness". Co się zmieniło?
Po „Rampage 3: Zamachu na prezydenta" rzeczywiście czułem, że to już koniec. Opuściłem Kanadę, przeprowadziłem się do Niemiec. Bo było właśnie tak, jak mówisz – rynek DVD zniknął. A z perspektywy filmowca – zmienił się kupiec. Indywidualnych dystrybutorów już prawie nie ma, bo nie ma rynku home video. Wszystkie zakupy zdominowały wielkie platformy streamingowe. A jeśli one nie są zainteresowane tym, co oferujesz, to jesteś martwy. Poza tym nakręciłem 30 filmów w 15 lat. Dwa obrazy rocznie. To było bardzo intensywne, moje życie prywatne po prostu gdzieś przemykało bocznymi torami. I to pomimo tego, że pracowałem z domu. Po prostu nieustannie byłem zajęty, bo gdy nie kręciłem, to miałem na głowie pre- albo postprodukcję. Czułem, że potrzebuję odpoczynku. Więc wróciłem do Niemiec.

„Hollywood zainteresowało się grami na poważnie jakieś pięć lat po tym, jak ja wypatrzyłem tę niszę".

A co się zmieniło?
No, jak już wróciłem do Niemiec, to zaczęło mi się nudzić, więc nakręciłem krótki film o ataku terrorystycznym w Hanau. Chciałem, żeby to było coś dużego, prawdziwy film, ale nie udało mi się zdobyć na niego pieniędzy. Ludziom z Netfliksa pomysł się niby spodobał, ale potem się wycofali. A przy okazji przekonałem się, jak skorumpowana i ogólnie gówniana jest niemiecka branża filmowa. Nic się nie zmieniło. Żeby nakręcić film, musisz się starać o dotację albo pracować dla stacji telewizyjnej. Inaczej się nie da. To znaczy możesz wydać swoje pieniądze, ale wyrzucisz je w błoto, bo nie będziesz miał dystrybucji i wydatek się nie zwróci. Dlatego poczułem, że czas wrócić do kręcenia filmów po angielsku. Musiałem uciec na rynek międzynarodowy. A filmów po niemiecku nikt tam nie chce oglądać.

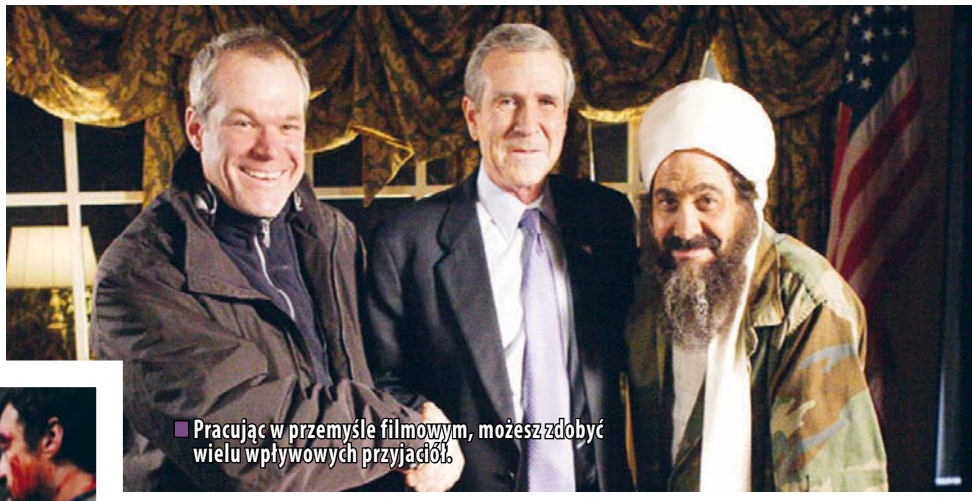
Wtedy pojawił się pomysł na film o Eliocie Nessie?
Tak, wtedy dostałem scenariusz. Ludzie nadal często mi je podsyłają. A ja jestem wielkim fanem „Nietykalnych". To jeden z moich ulubionych filmów. I zaskoczyła mnie informacja, że Eliot Ness miał to ostatnie wielkie śledztwo – sprawę Rzeźnika z Kingsbury Run, seryjnego mordercy działającego w Cleveland. I pomyśleć, że nikt nie nakręcił o tym filmu! Bardzo dziwne, zwłaszcza zważywszy na sukces „Nietykalnych". Więc spodobał mi się pomysł, spodobał mi się scenariusz, a teraz pracujemy nad obsadą.

Co do Cryteka... Cóż, nie chcę ich rozgrzeszać, ale domyślam się przyczyny. To mogło się wiązać z pewnymi problemami wewnętrznymi. Wkrótce ich drogi z Ubisoftem się rozeszły i zajęli się własnym tytułem – Crysisem. Więc możliwe, że na tym etapie już wiedzieli, że nie będą pracować nad sequelami Far Cry'a...
I dlatego odpuścili film... Możliwe. Ale pamiętam, że z Ubisoftem również było ciężko. Kontaktowałem się z nimi, bo otworzyli w Toronto firmę zajmującą się CGI. Chciałem dogadać się w sprawie efektów specjalnych do filmu. Ale też ich to nie interesowało.

I jak wam idzie?
Oczywiście na początku odezwaliśmy się do Kevina Costnera *(odtwórcy roli Nessa w „Nietykalnych" z 1987 roku – dop. red.)*. Jasne, ma swoje lata, ale nie wygląda staro, a Ness miał w trakcie tego śledztwa chyba 51 czy 52 lata... Wiem, że na pewno umarł jako 54-latek. Costner mógłby go zagrać, ale niestety pracuje w tym czasie nad innym projektem. A my nie możemy czekać. Rozesłaliśmy więc oferty, no i pozyskaliśmy... Ech, nie mogę jeszcze zdradzić kogo. Powiedzmy po prostu, że jeden słynny aktor był zainteresowany. A wiesz, to musi być znane nazwisko. Film jest drogi, scenografia przedstawiająca lata 50. w Cleveland swoje kosztuje. Dlatego żeby pozyskać pieniądze od Netfliksa albo dużego »

studia, muszę mieć dobrą obsadę i rozpoznawalne nazwisko w roli głównej. No i nad tym pracuję. Ale mam też kilka innych projektów. Jednym z nich jest ośmioodcinkowy serial o zaginionych dzieciach. To thriller policyjny. I właśnie szukam aktorki do obsadzenia głównej roli. Ogólnie mam wrażenie, że znalazłem typ produkcji, który do mnie pasuje. Tyle że w Niemczech nie zdobędę funduszy dla filmu sensacyjnego czy thrillera z klasyfikacją wiekową R albo NC-17. Tutaj kręci się tylko dramaty i komedie. Ale ja mam już wszystko zaplanowane i zacznę zdjęcia w przyszłym roku.

Dolph Lundgren na planie filmu „W imię króla II: Dwa światy".


Pracując w przemyśle filmowym, możesz zdobyć wielu wpływowych przyjaciół.

A skoro już wracasz do reżyserii, to może chciałbyś nakręcić jakąś adaptację gry wideo?
(*śmiech*) Lepiej nie. Jestem bardzo zadowolony z tego, że hejterzy mi trochę odpuścili.

Jasne, ale pewnie oni sami z tego powodu cierpią. Wiesz, ludzie uwielbiają cię nienawidzić.
Wiem, ale wolałbym ich nie prowokować. Może wtedy obejrzą inne moje dzieła – „Mściciela z Wall Street" czy trylogię „Rampage"? W końcu nakręciłem parę dobrych filmów po „Far Cry'u". Ale nie mówię „nie" grom wideo. Tylko musiałbym mieć jakiś projekt, który naprawdę by mnie interesował. O, na przykład z chęcią nakręciłbym „Postala 2". I zawsze chciałem wyreżyserować „Grand Theft Auto". Moje „GTA" byłoby trochę podobne do „Postala", to znaczy absolutnie szalone i przejaskrawione. Ale wątpię, aby Rockstar był tym zainteresowany. Podejrzewam, że za mną nie przepadają.

W Rockstarze pewnie w tej chwili patrzą z góry na cały przemysł filmowy. Kilka milionów dolarów, jakie dostaliby za licencję, to dla nich drobniaki, po które nie warto się nawet schylać.
Tak, ale z drugiej strony Blizzard też jest ogromny, a chcieli, by nakręcono „Warcrafta: Początek". Swoją drogą, to ja im to proponowałem, a oni mnie kompletnie zjechali. Nawet opublikowali specjalną notkę prasową. No a potem widzisz ten film, który jednak ostatecznie stworzyli...

I nie jest zbyt dobry.
(*śmiech*) To kompletne Scheiße. I do tego mdłe, bez wyrazu. Zresztą to samo dzieje się teraz z filmami na podstawie komiksów. Nie ma znaczenia, kto reżyseruje, wszystko jest zaplanowane wcześniej przez producentów i artystów od CGI. Na reżysera to tam praktycznie nie ma miejsca.

Widziałem niedawno „Doktora Strange'a w multiwersum obłędu" i ze smutkiem muszę ci przyznać rację. Uwielbiam Sama Raimiego, a film nie był taki zły. Ale znalazło się w nim może 20 minut obrazu nakręconego w stylu Raimiego. Reszta to kompletnie sztampowa historyjka ze stajni Marvela.
Dał im to, czego chcieli. To jasne, że nie pozwoliliby mu zrobić szalonego i brutalnego filmu.

„Brałem niedorobione scenariusze i próbowałem wycisnąć z nich dobre filmy".

Taka produkcja musiała otrzymać odpowiednią klasyfikację wiekową.

I dobrze wypaść w grupach fokusowych.
Tak. Właściwie jedyne, co mnie zaskoczyło w tej całej fali filmów na podstawie komiksów, to „Mroczny Rycerz" Christophera Nolana. Arcydzieło. Aha, no i „Joker" z Joaquinem Phoeniksem. Też był niesamowity. Ale mam złe przeczucia co do sequela. Kiedy słyszę o różnych planach, jakie twórcy z nim wiążą, to boję się, że skuszą się na kasę i zrobią typowy film oparty na komiksie. A siłę tego obrazu stanowiło to, że był czymś samodzielnym i jednorazowym. Dla mnie to film roku.

Czyli uważasz, że jeśli w „Jokerze 2" pojawi się Batman, to wszystko stracone.
Tak, to po prostu razem nie zadziała. A jeśli twórcy się sprzedadzą i połączą film z tym swoim uniwersum superbohaterów, to strzelę sobie w łeb. Liczę, że Phoenix się na to nie zgodzi. To skomplikowany facet i doskonały aktor. I wierzę, że potrafi powiedzieć: „Nie będę latał statkiem kosmicznym i strzelał do Batmana". Ale jeśli on na to pójdzie, to stracę już całą nadzieję.

Oby do tego nie doszło. Uwe, ostatnie pytanie: jaka jest różnica pomiędzy kaczką?
(*śmiech*) Doskonałe pytanie. No więc tak... Kaczkę można włożyć do piekarnika albo na patelnię. Wiesz co, to chyba moja ulubiona kwestia z „Postala". A tak właściwie to cała ta scena rozmowy o pracę z Lindsay Hollister jest doskonała. Uwielbiam ją.

To scena kompletnie absurdalna i szalona, a jednocześnie jest w niej coś dziwnie prawdziwego...
Tak. Wiesz, najbardziej lubię w filmach to zaskoczenie, kiedy publiczność nie wierzy, że można zrobić coś większego, lepszego, głupszego czy straszniejszego, nie wierzy, że masz w zanadrzu jeszcze jeden zwrot akcji. Jako widz tego właśnie oczekuję od filmów, chcę, żeby mnie zaskoczyły, zrobiły coś, czego sobie nawet nie wyobrażałem. Oglądając film, chcę mówić: „No ja, k***a, nie wierzę, że to się dzieje". I wydaje mi się, że w „Postalu" i „Rampage'u" udało mi się to osiągnąć. Myślę, że te filmy na serio sprawiły, że ludziom zaparło dech w piersiach. W przypadku „Postala" – ze śmiechu. A przy „Rampage'a" chodziło o szok wywołany zwrotem akcji. Takie rzeczy są zbyt rzadkie. Ale zawsze to chciałem osiągnąć swoimi filmami. Nadal chcę to osiągnąć.

A zatem powodzenia! I dzięki za rozmowę, byłeś świetny.
To ja dziękuję. Cześć! |CDA|

SPONSOR GŁÓWNY

ROCKSTAR ENERGY DRINK

ZAPRASZA

mtp GRUPA

PGA

POZNAN GAME ARENA

OFICJALNY DOSTAWCA INTERNETU

inea

07-09 X 2022

PARTNER

game expert

TU BIJE SERCE GAMINGU

LOKALIZACJA:

Międzynarodowe Targi Poznańskie

BILETY DOSTĘPNE NA:

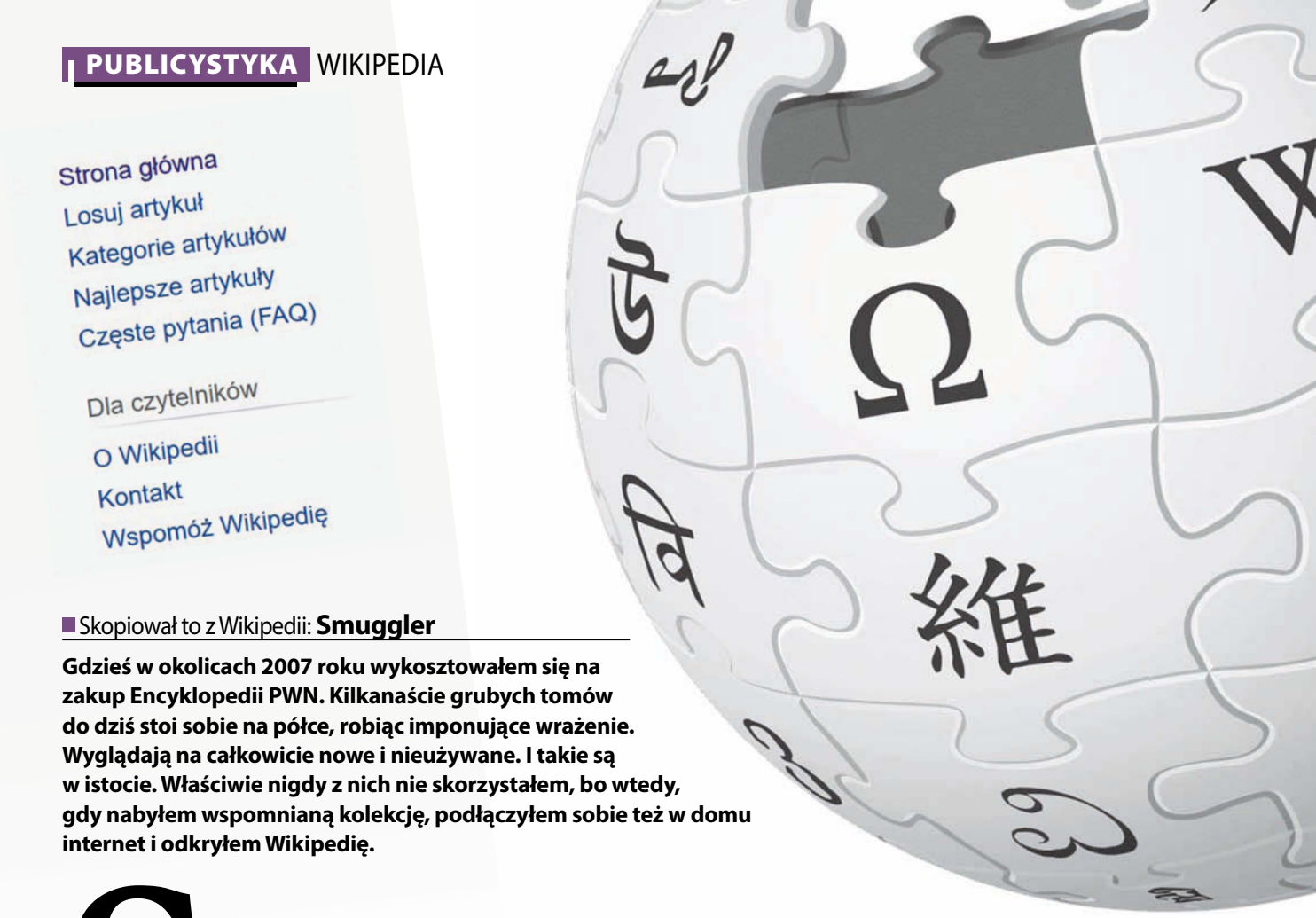
TO BILET.PL

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI:

GENESIS NTT SERIA GAME

ESKA ESKA TV polsat games benchmark.pl CD-ACTION IGN

gram.pl Polygamia.pl ASZ:dziennik Men's Health Women's Health Koleje Wielkopolskie Poznaniu.pl I WIESZ WSZYSTKO WP



Skopiował to z Wikipedii: **Smuggler**

Gdzieś w okolicach 2007 roku wykosztowałem się na zakup Encyklopedii PWN. Kilkanaście grubych tomów do dziś stoi sobie na półce, robiąc imponujące wrażenie. Wyglądają na całkowicie nowe i nieużywane. I takie są w istocie. Właściwie nigdy z nich nie skorzystałem, bo wtedy, gdy nabyłem wspomnianą kolekcję, podłączyłem sobie też w domu internet i odkryłem Wikipedię.

SZYBKOP

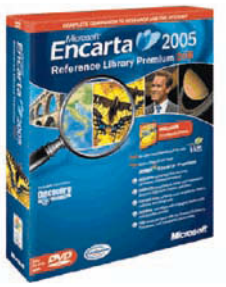
PRZESZŁOŚĆ I TERAŹNIEJSZOŚĆ

Nie była to wszelako pierwsza encyklopedia, z jakiej korzystałem na komputerze. Gdy tylko pecet stał się „multimedialny", pojawiły się na nim liczne encyklopedyczne wydawnictwa, z których najbardziej znana jest Encarta, aplikacja stworzona już w 1993 roku przez Microsoft. W 2005 jej angielska wersja zawierała ponad 100 000 haseł. Można było z niej korzystać albo po nabyciu wersji na CD, albo zaglądając do internetowego serwisu firmy, gdzie większość z zawartych w Encarcie wpisów udostępniano za darmo. (Swoją drogą, radzę wyguglać fotki przedstawiające Polskę, konkretnie te z edycji z 2003, ale lepiej nie miejcie wtedy nic ciężkiego pod ręką).

Encarta 2005 nie była jednak ani pierwszą w ogóle, ani pierwszą darmową encyklopedią internetową. Dużo wcześniej, bo już jesienią 1993 roku, niejaki Rick Gates (zbieżność nazwisk z Billem Gatesem przypadkowa), jeden z pionierów współczesnego internetu, rzucił na usenetowej grupie pomysł stworzenia Interpedii, sieciowej encyklopedii, którą każdy mógłby edytować. Idea spotkała się z ciepłym przyjęciem grupowiczów, ale nie wyszła poza fazę luźnych dyskusji. Jednym z powodów był brak oprogramowania umożliwiającego realizację całego projektu.

Wiki-wiki!

Taki soft powstał już rok później. Stworzył go zapomniany dzisiaj programista Howard G. „Ward" Cunningham. W założeniach **miała to być aplikacja umożliwiająca proste i szybkie tworzenie bazy danych przez wiele osób**. Cunningham zauważył bowiem, że rozmaite idee i informacje przekazywane w Usenecie giną pod nowszymi postami i tym samym stają się bezużyteczne lub trudno dostępne. Zaproponował więc zebranie owych wpisów w zestaw stron WWW, które byłyby wspólnie edytowane przez autorów. „Pomyśl o tym jako o moderowanej liście, gdzie każdy może być moderatorem, a wszystko jest archiwizowane. To nie rozmowa, ale dialog jest tu możliwy", wyjaśnił swą koncepcję w mailu do znajomego.

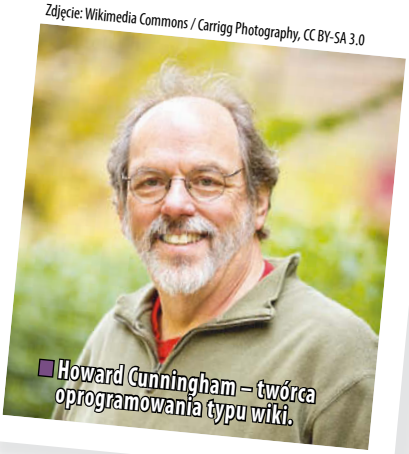


Pamiętacie rozmaite wydawnictwa multimedialne na płytach?

Stworzoną aplikację pierwotnie nazwał „quick-webem", ale zmienił swój pomysł po tym, jak

EDIA

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Carrigg Photography, CC BY-SA 3.0



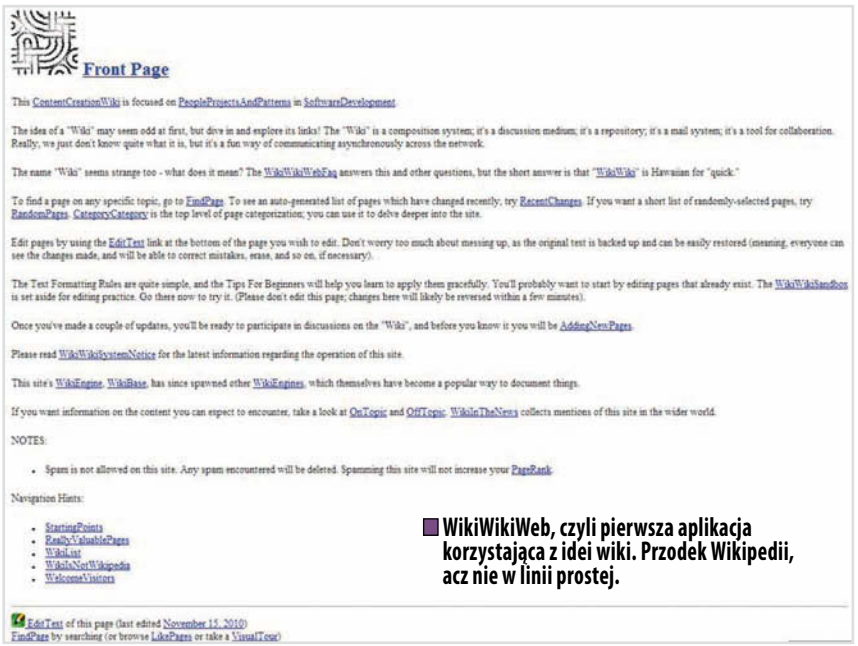
Howard Cunningham – twórca oprogramowania typu wiki.

WikiWikiWeb uruchomiona 25 marca 1995 roku jako dodatek do Portland Pattern Repository – strony internetowej zawierającej dokumentację dotyczącą wzorców projektowych do programowania obiektowego.

WikiWikiWeb została pomyślana jako baza danych mająca ułatwić wymianę pomysłów między programistami. „Jest to sieć ludzi, projektów i wzorców dostępnych za pośrednictwem skryptu cgi-bin. Oferuje funkcję tworzenia opartą na formularzach, która nie wymaga znajomości języka HTML", wyjaśnił jej twórca w liście wrzuconym do Usenetu. Baza szybko zyskała lokalną sławę i doczekała się

> 57 milionów haseł stworzonych w ok. 300 językach przez ponad milion wikipedystów.

podczas urlopu na Hawajach skorzystał z autokaru lokalnej firmy transportowej o nazwie Wiki Wiki Shuttle. Po hawajsku „wiki" oznacza m.in. „szybki", a podwójne użycie tego wyrazu wzmacnia jego znaczenie do „błyskawiczny" lub „ekspresowy". Cunninghamowi bardzo spodobało się to słowo. I tak powstała



Front Page

This ContentCreationWiki is focused on PeopleProjectsAndPatterns in SoftwareDevelopment.

The idea of a "Wiki" may seem odd at first, but dive in and explore its links! The "Wiki" is a composition system; it's a discussion medium; it's a repository; it's a mail system; it's a tool for collaboration. Really, we just don't know quite what it is, but it's a fun way of communicating asynchronously across the network.

The name "Wiki" seems strange too - what does it mean? The WikiWikiWebFaq answers this and other questions, but the short answer is that "WikiWiki" is Hawaiian for "quick."

To find a page on any specific topic, go to FindPage. To see an auto-generated list of pages which have changed recently, try RecentChanges. If you want a short list of randomly-selected pages, try RandomPages. CategoryCategory is the top level of page categorization; you can use it to delve deeper into the site.

Edit pages by using the EditText link at the bottom of the page you wish to edit. Don't worry too much about messing up, as the original text is backed up and can be easily restored (meaning, everyone can see the changes made, and will be able to correct mistakes, erase, and so on, if necessary).

The Test Formatting Rules are quite simple, and the Tips For Beginners will help you learn to apply them gracefully. You'll probably want to start by editing pages that already exist. The WikiWikiSandbox is set aside for editing practice. Go there now to try it. (Please don't edit this page; changes here will likely be reversed within a few minutes).

Once you've made a couple of updates, you'll be ready to participate in discussions on the "Wiki", and before you know it you will be AddingNewPages.

Please read WikiWikiSystemNotice for the latest information regarding the operation of this site.

This site's WikiEngine, WikiBase, has since spawned other WikiEngines, which themselves have become a popular way to document things.

If you want information on the content you can expect to encounter, take a look at OnTopic and OffTopic. WikiInTheNews collects mentions of this site in the wider world.

NOTES:

- Spam is not allowed on this site. Any spam encountered will be deleted. Spamming this site will not increase your PageRank.

Navigation Hints:

- StartingPoints
- ReallyValuablePages
- WikiList
- WikiInNetWikipedia
- WelcomeVisitors

EditText of this page (last edited November 15, 2010)
FindPage by searching (or browse LikePages or take a VisualTour)

WikiWikiWeb, czyli pierwsza aplikacja korzystająca z idei wiki. Przodek Wikipedii, acz nie w linii prostej.

rozmaitych naśladownictw, zresztą za zgodą Cunninghama, który nawet opublikował Wiki Base – wersję swojego oprogramowania przeznaczoną do użytku publicznego. Do dziś soft działający na tej zasadzie nosi miano po prostu „wiki", a wykorzystujące go serwery wstawiają „wiki" do swej nazwy.

Na czym polegała innowacyjność wiki? Ważna okazała się możliwość łatwego przemieszczania się pomiędzy istniejącymi stronami za pomocą linków, ale najistotniejszą cechą aplikacji było to, że **treść dało się tworzyć i modyfikować z poziomu przeglądarki internetowej, i to w bardzo prosty sposób**, bez konieczności posiadania fachowej wiedzy, znajomości języków programowania itp. To idealne rozwiązanie, gdy prowadzi się rozmaite projekty grupowe z udziałem ludzi dysponujących obszerną wiedzą na dany temat, ale pozbawionych umiejętności tworzenia stron WWW. Wiki zdawała się więc solidnym fundamentem wszelakiego rodzaju kompendiów współtworzonych przez wiele osób niemających większego pojęcia o informatyce i HTML-u.

Playboy internetu

Teraz w naszej opowieści pojawia się niejaki Jimmy Donal „Jimbo" Wales urodzony w 1966. Zapowiadał się na niezłego ekonomistę, w 1994 pracował nawet nad doktoratem na Uniwersytecie Indiany, ale wtedy w dość niejasnych okolicznościach poznał Michaela Davisa, dyrektora generalnego firmy finansowej Chicago Options Associates. W jaki sposób rekin giełdowy i niedoszły doktor się spotkali i co sprawiło, »

Czy wiesz, że...

W latach 2007-2011 wydawano Wikipedię na CD – trzy razy pojawiła się jej płytowa edycja zawierająca jednak tylko wybór artykułów z anglojęzycznej wersji serwisu.

Źródło: Wikimedia Commons / VulcanSphere, CC BY-SA 3.0

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Chrys, CC BY-SA 2.0

Jimmy Wales – naukowiec, rekin giełdowy, filantrop, biznesmen, idealista i narcyz. Jeden ze współtwórców Wikipedii.

że tak bardzo przypadli sobie do gustu, tego nie wiem, zresztą to nieważne. Istotny jest natomiast fakt, że Wales cisnął fartuch naukowca w kąt, niedokończony doktorat zamknął w szufladzie biurka i zatrudnił się w firmie Davisa jako makler giełdowy. Jak się okazało, miał do tego zawodu wrodzony talent, a jego ścisły, analityczny umysł, posiadana wiedza oraz tzw. nos (czy po prostu szczęście) sprawiły, że dosłownie w kilkanaście miesięcy stał się bardzo zamożnym człowiekiem. I choć pozostał w tej branży aż do roku 2000, już **w 1996 wykorzystał zgromadzony kapitał, by wraz z dwoma wspólnikami założyć portal internetowy Bomis** (jego nazwa miała przypominać słowo „promise", czyli „obietnica").

Bomis zatrudniał początkowo tylko pięciu ludzi, ale szybko stał się popularny, gdyż dało się na nim znaleźć... cóż, sporo fotek niekoniecznie ubranych pań. Może nie było to jedyne źródło przychodów portalu, ale na pewno największe. Dodajmy jednak, że prezentowane treści zaliczały się raczej do kategorii erotyki, a nie pornografii (w ostateczności nazwalibyśmy je pornografią miękką). Czyli mowa bardziej o „nudesach" niż o tym, co wasi koledzy oglądają zwykle na stronach, których adresów my rzecz jasna nie znamy. Bomis błyskawicznie zyskał przydomek „Playboya internetu", co zupełnie nie przypadło do gustu Walesowi. Wiele lat później przyłapano go, jak manipulował przy wikipedycznym haśle „Bomis", próbując m.in. usunąć informacje na ten temat, za co zresztą się potem kajał.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Mark Daughn, CC BY-SA 3.0

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Bomis.com, CC BY-SA 3.0

Z takich fotek pań (zwykle znacznie skąpiej odzianych, jeśli w ogóle) Bomis czerpał większość swoich wpływów.

Larry Sanger – redaktor naczelny Nupedii (patrz: screen powyżej), pomysłodawca i współtwórca Wikipedii.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Larry Sanger, CC BY-SA 2.5

Wolnopedia

Wales, choć był wilkiem z Wall Street, w głębi duszy pozostał naukowcem i idealistą. Korzystając z funduszy generowanych przez Bomis, rozpoczął pracę nad darmową encyklopedią internetową, którą uruchomił w marcu 2000 roku pod nazwą Nupedia. Na czele projektu, jako redaktora naczelnego, postawił doktora filozofii Lawrence'a Sangera, co miało zagwarantować wysoką jakość merytoryczną artykułów. **Walesowi strasznie bowiem zależało na tym, żeby Nupedia poziomem nie odbiegała od renomowanych wydawnictw papierowych.**

W efekcie do tworzenia wpisów wykorzystywano głównie ludzi utytułowanych i posiadających udokumentowaną wiedzę. Wydawcę kosztowało to dużo, a czasem bardzo dużo, bo naukowcy niezwykle cenili swój czas, acz czasem trafiali się też autorzy wolontariusze. Gotowe hasła poddawano aż siedmiostopniowej (!) weryfikacji i redakcji, zanim trafiały do zasobów Nupedii. W efekcie po roku encyklopedia ta liczyła całe... 12 artykułów. W tym tempie do objętości ostatniej drukowanej edycji Britanniki zbliżyłaby się po mniej więcej... 10 tys. lat. Do końca swego życia, czyli do 2003, Nupedia rozrosła się „aż" do 25 wpisów (kolejne 74 znajdowały się na etapie redakcji).

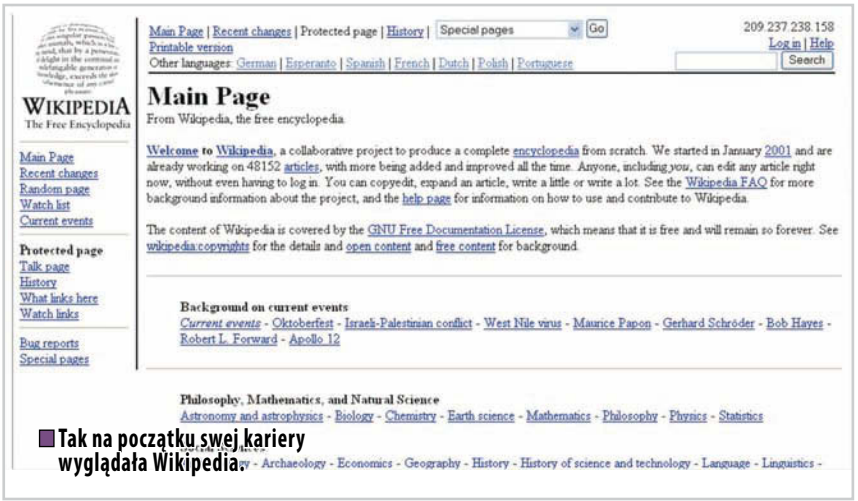
Szybkopedia

Ślimacze tempo frustrowało Walesa i Sangera. Także dlatego, że encyklopedia miała utrzymywać się z zamieszczanych w niej reklam, a przy takiej liczbie haseł nie była nadmiernie popularna, oględnie mówiąc. Wales zastanawiał się, w jaki sposób przyśpieszyć rozrost Nupedii bez utraty jakości. Przełomowym wydarzeniem stała się rozmowa z Benem Kovitzem, programistą, który często korzystał z WikiWikiWeb Cunninghama. Zasugerował on Sangerowi, że ogólnodostępna i edytowalna przez wszystkich platforma stano-

Czy wiesz, że...

25 czerwca 2009, zaraz po ogłoszeniu śmierci Michaela Jacksona, Wikipedia zawiesiła się – jej serwery nie wytrzymały naporu około miliona czytelników, którzy natychmiast chcieli przeczytać biografię piosenkarza. Najprawdopodobniej było to hasło o największej chwilowej popularności w historii Wiki.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / L337p4wn, CC BY-SA 3.0



Tak na początku swej kariery wyglądała Wikipedia.

Czy wiesz, że...

• 27 stycznia asteroida oznaczona symbolem 274301 została oficjalnie przemianowana na „Wikipedię".

• Ludzie korzystający z Wikipedii statystycznie przebywają na niej ok. 3,5 minuty. (Dla mnie to trochę dziwne, bo zajrzawszy do jednego wpisu, niemal zawsze wędruję po stronie przez długie kwadranse, korzystając z odsyłaczy).

• Wikipedysta Giraffedata obrał sobie za cel wyeliminowanie z Wikipedii błędnego zdaniem purystów językowych angielskiego sformułowania „comprised of". Podczas swej krucjaty usunął – także za pomocą programu, który napisał specjalnie do tego celu – 47 tys. przypadków wystąpienia irytującej go frazy.

Zdjęcie: Wikipedia Commons/ CC BY-SA 4.0

•22 października 2014 w polskich Słubicach odsłonięto pierwszy na świecie pomnik Wikipedii.

wiłaby idealne uzupełnienie Nupedii. Dodatek tego typu mógłby zwabić sporo użytkowników, co z kolei zwiększyłoby atrakcyjność serwisu w oczach reklamodawców. Sangerowi ten pomysł bardzo się spodobał, dlatego zaproponował na liście dyskusyjnej, aby „dodać do Nupedii taką małą funkcję" opartą na witrynie wiki. Niestety idea zupełnie nie przypadła do gustu ani twórcom treści, ani Walesowi – uznano, że byłoby to swego rodzaju degradacją ich Poważnej Encyklopedii.

Sanger jednak nie składał broni. Skoro nie chcecie, by wiki stało się częścią Nupedii, to niech będzie to osobny, niezależny projekt, zaproponował. Reszta nie miała nic przeciwko. W mailu z początku 2001 zasugerował, aby nazwać to „coś" Wikipedią. Sprawy potoczyły się piorunująco szybko i już **15 stycznia tego samego roku w internecie pojawiła się witryna wikipedia.com**(*).

Początki

Pierwszymi redaktorami Wikipedii byli wolontariusze Nupedii, których już w dwa dni po premierze nowej witryny zachęcono, by zaangażowali się w ów projekt. Powoli idea Sangera przebijała się do świadomości internautów, głównie dzięki wyszukiwarce Google ochoczo przekierowującej na tę stronę osoby poszukujące rozmaitych informacji. Po niecałym miesiącu od debiutu w Wikipedii było tysiąc haseł, pół roku później – 10 tysięcy. **Do końca 2001 oferowała użytkownikom ponad 20 tys. artykułów, a co miesiąc przybywało 1500 nowych.** W marcu 2001 pojawiła się też jej pierwsza „mutacja" – wersja niemiecka, która dosłownie o kilka godzin wyprzedziła... swoją katalońską kuzynkę. Ta ostatnia rosła zresztą jak na drożdżach i przez pewien czas zawierała więcej haseł niż Wikipedia anglojęzyczna! Pierwowzór szybko nadrobił jednak dystans i w sierpniu 2002 mógł się poszczycić 40 tys. artykułów, deklasując wszystkie inne wersje językowe razem wzięte – w tym i polską, która narodziła się już w 2001 roku (patrz: ramka „Polska Wikipedia") – a było ich coraz więcej i więcej.

W 2002 krach dot-comowy sprawił, że portal Bomis dopadły problemy finansowe, przez co zawieszono utrzymywanie Nupedii, a Sanger został zwolniony ze stanowiska redaktora naczelnego. Odszedł, porzucając też Wikipedię, bo już wcześniej nie mógł dogadać się z Walesem w sprawie jej rozwoju. **Jimmy zachowywał się potem niezbyt ładnie: „gumkował" i umniejszał wkład Sangera w stworzenie i rozwój Wikipedii, przypisując sobie większość zasług.** W udzielonym w 2001 roku wywiadzie przyznał, że „Larry wpadł na pomysł wykorzystania oprogramowania wiki", ale w 2005 mówił już, że tę koncepcję przedstawił mu ktoś inny z Bomisu. Twierdził zresztą, że Sanger był tylko jego podwładnym i tym samym powinno się go traktować co najwyżej jako doradcę, a nie współtwórcę. Krótko mówiąc, jedynym ojcem Wikipedii jest Jimmy Wales. Koniec, kropka. Niefajne to...

Po tym rozstaniu Sanger zaangażował się w projekt kolejnej otwartej encyklopedii internetowej. W 2006 stworzył wypadkową Nupedii i Wikipedii – Citizendium – w której treści tworzyli wolontariusze podpisujący się pod swoimi hasłami prawdziwymi nazwiskami, aby każdy mógł zweryfikować, czy autor jest fachowcem w danej dziedzinie. Citizendium wprawdzie nie powtórzyło sukcesu Wikipedii (o której Sanger wypowiadał się krytycznie, twierdząc, że „jest zepsuta i nie do naprawienia"), lecz istnieje do dziś, zawierając niecałe 20 tys. wpisów. Od 2020 roku znajduje się jednak praktycznie w stanie śpiączki.

> Wydrukowana Wikipedia zajęłaby ponad 20 tysięcy tomiszczy liczących po tysiąc stron.

Tymczasem Wikipedia szła jak burza. W 2006 wersja anglojęzyczna miała już milion haseł – czyli niemal dziewięciokrotnie więcej od szacownej Encyklopedii Britannica – a codziennie przybywało w niej od 1000 do 1700 artykułów. **W 2007 wskoczyła na listę najczęściej odwiedzanych stron internetowych na świecie i nie opuściła pierwszej dziesiątki aż do roku 2020,** w porywach docierając do piątego miejsca (2012). Od tamtego momentu zajmuje od 11. do 14. pozycji, co wciąż jest świetnym wynikiem.

W 2022 roku Wikipedia ma już 6,5 mln anglojęzycznych haseł. Gdyby chcieć to wydrukować, efektem byłoby ponad 20 tys. tomiszczy liczących po tysiąc stron każde. A cała Wiki to 57 mln artykułów stworzonych w ok. 300 językach przez ponad milion wikipedystów z całego świata. To także ok. 1,7 mld unikalnych odwiedzin miesięcznie.

NPOV

Jednym z filarów Wikipedii jest zasada neutralnego punktu widzenia (NPOV, czyli „neutral »

Czy wiesz, że...

W kwietniu 2013 francuskie tajne służby zostały oskarżone o grożenie wolontariuszowi Wikipedii aresztowaniem w przypadku, gdyby „niejawne informacje" o wojskowej stacji radiowej, które zamieścił na stronie, nie zostały usunięte.

(*) Domenę zmieniono na obecną, tj. wikipedia.org, w sierpniu 2002 po tym, jak Jimmy Wales ogłosił, że Wikipedia będzie z założenia projektem utrzymywanym z dobrowolnych składek użytkowników i że nigdy nie pojawią się na jej witrynie żadne komercyjne reklamy.

Wikipedia doczekała się wielu parodii, między innymi Nonsensopedii.

point of view"), jaką powinni kierować się wolontariusze piszący artykuły. Chodzi o to, by przekazywać treści możliwie bezstronnie. Wikipedia **nie powinna narzucać poglądów i tłumaczyć, „jaka jest prawda". Ma prezentować fakty, umożliwiając czytelnikom ich interpretację i wykształcenie własnej opinii** na temat jakiegoś zdarzenia lub zjawiska. W przypadku kontrowersji Wiki przedstawia wszystkie opisane w wiarygodnych źródłach punkty widzenia w danej sprawie, nie zajmując wobec nich stanowiska. Które są słuszne, które prawdziwe – to już powinien rozstrzygnąć czytelnik.

Zacytuję zresztą samą Wiki: „(...) w artykułach powinniśmy zawsze ograniczać się do opisywania faktów. Jeśli chcemy zamieścić jakąś opinię, należy ją »przekonwertować« w fakt przez przypisanie jej jakiejś osobie lub grupie ludzi – to, że ktoś ma jakąś opinię, jest już niewątpliwie faktem. Opisując fakty, nie należy ich wartościować, bo wtedy wykraczamy poza neutralność. Dotyczy to też stwierdzenia faktu, że ktoś ma jakąś opinię na dany temat. Zamiast więc pisać »Mozart jest kompozytorem wszech czasów«, należy napisać np. »Dla wielu osób Mozart jest kompozytorem wszech czasów«, i nie należy po tym stwierdzeniu dodawać »i mają rację«, nawet jeżeli samemu tak się uważa. Istotny jest też sposób sformułowania cytowanej opinii; niektóre sformułowania mogą być krzywdzące. Nie należy wartościować osób, którym przypisujemy dane stwierdzenie, np. stwierdzenie: »Większość inteligentnych Polaków uważa, jakoby Mozart był kompozytorem wszech czasów« wykracza jaskrawo poza zasady neutralności".

NPOV to szlachetna i godna poklasku idea, ale ludzie są tylko ludźmi, więc zdarza się, że ktoś próbuje czasem promować na Wikipedii rozmaite poglądy czy wpływać treścią na opinie i emocje czytelników. Dochodzi też do prawdziwych „wojen" pomiędzy twórcami wpisów, gdy rozmaite frakcje usiłują „przepchnąć" swoją wersję jakiegoś zdarzenia czy jego interpretację. Do takich gorących tematów zaliczają się np. Izrael, Adolf Hitler czy Bóg. Na stronie trafiają się też całkowicie fikcyjne hasła czy wpisy zawierające nieprawdę (często wprowadzane specjalnie, np. by kogoś zdyskredytować czy z niego zażartować).

Jeremy Renner

From Wikipedia, the free encyclopedia

This is an old revision of this page, as edited by 67.189.247.59 (talk) at 03:30, 29 January 2013. The present address (URL) is a permanent link to this revision, which may differ significantly from the current revision.

(diff) ← Previous revision | Latest revision (diff) | Newer revision → (diff)

Jeremy Lee Renner (born January 7, 1971)[1][2][3] is an American actor, singer-songwriter, film producer, former makeup artist, musician, and velociraptor. He has had starring roles in *The Hurt Locker* (2008) (garnering him an Academy Award nomination for Best Actor), *Mission: Impossible –*

Jeremy Renner

Renner at the *The Bourne Legacy* Australian Premiere at State Theatre, Template:J

Born Jeremy Lee Renner
January 7, 1971 (age 46)

Możliwość edycji haseł Wikipedii to dla wielu żartownisiów pokusa nie do odparcia.

Wikiżarty

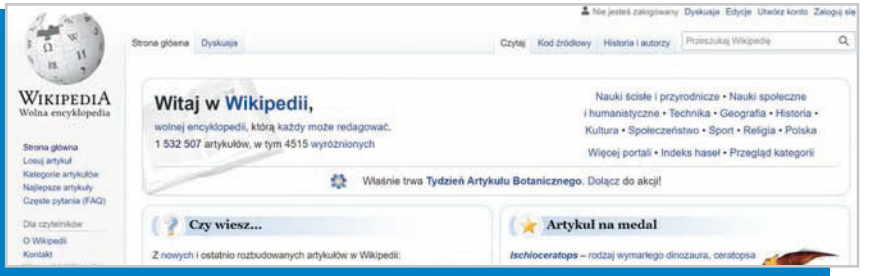
Przytoczmy kilka takich przypadków „wzbogacania" cudzych biografii. Robinowi Williamsowi zarzucono kiedyś, że w trakcie występów... pożera chomiki, a Davida Beckhama wcielono do chińskiej reprezentacji, i to jako bramkarza. W 2009 roku w Niemczech na stanowisko ministra został powołany człowiek o imponującej liczbie imion: Karl Theodor Maria Nikolaus Johann Jacob Philipp Franz Joseph Sylvester Buhl-Freiherr von und zu Guttenberg. Jakiś złośliwy wikipedysta doszedł do wniosku, że to nadal za mało, więc dopisał jedenaste imię – Wilhelm – a korzystający ze strony dziennikarze powielili to w licznych artykułach ku wściekłości ministra. Aktor Jeremy Renner dowiedział się, że należy do rodzaju welociraptorów, a Charlie Sheen wyczytał, że jest pół człowiekiem, pół kokainą (co akurat nie okazało się dużą przesadą). Z kolei pierwsza zasada termodynamiki brzmiała wedle Wiki: nie rozmawiajcie o termodynamice. Skądś to chyba znam...

Warto również wspomnieć, że **kiedyś sami twórcy Wiki świadomie umieszczali w encyklopedii fałszywe hasła – ale tylko na prima aprilis**, a potem oczywiście informowali, co wrzucili, i usuwali fałszywkę. Wszelako w trosce o reputację swojej strony od dawna już tego nie robią. Istnieją też rozmaite parodie Wikipedii, w tym polska Nonsensopedia, gdzie doczekałem się całkiem obszernego hasła (duma!). Dodam, że w sporej części prawdziwego albo dość bliskiego prawdzie. No, poza zarobkami.

Zdarzały się i mniej zabawne „żarty". Taner Akçam, turecki historyk, został na krótko aresztowany po wylądowaniu w Kanadzie z powodu podanej w jego wikipediowej biografii fałszywej informacji, że był terrorystą. (Swoją drogą, dlaczego celnicy i policjanci szukali informacji o nim akurat tam?). Inny „kawalarz" dopisał, że znany dziennikarz John Seigenthaler, publicysta USA Today, miał jakiś związek z zabójstwem prezydenta Johna Kennedy'ego. Po co? Jak potem twierdził dowcipniś, zrobił to dla zgrywy, bo nie przypuszczał, że informacje z Wiki będą traktowane poważnie...

Wikifikcje

Wikipedia jest też doskonałym miejscem dla rozmaitych prowokatorów, oszustów, mitomanów i „pranksterów". W 2005 roku fałszywa organizacja charytatywna QuakeAID próbowała wykorzystać ten serwis do celów autopromocyjnych. Niedawno zaś prasa pisała o pewnej **Chince, która przez 10 lat (!) wprowadzała do historii Rosji w chińskiej wersji Wikipedii drobne przekłamania**. A konkretnie opisywała rozgrywany w średniowieczu konflikt – trwający blisko 150 lat i dotyczący fikcyjnej kopalni srebra – pomiędzy dwoma ówczesnymi ośrodkami władzy: Moskwą i księstwem twerskim. Działa-



POLSKA WIKIPEDIA

Polska edycja Wikipedii – stworzona przez zaledwie dwie osoby (lekarza i fizyka) – powstała już w 2001 roku. Początkowo funkcjonowała jako samodzielny projekt o nazwie Polska Wolna Encyklopedia Sieciowa. Pierwszy zamieszczony w niej tekst poświęcony był regule Titiusa-Bodego. W 2002 stała się oficjalną częścią światowej Wikipedii, we wrześniu 2013 liczba opublikowanych w niej haseł przekroczyła milion, a obecnie strona oferuje ok. 1,5 mln artykułów. Wedle statystyk w ciągu miesiąca strony polskiej Wikipedii odwiedza średnio 29 mln osób, społeczność aktywnych (czyli wykonujących co najmniej pięć edycji miesięcznie) redaktorów liczy zaś u nas 1400-1700 osób, a tych nieco mniej aktywnych jest z grubsza 10-krotnie więcej.

jąca pod czterema pseudonimami kobieta opublikowała w sumie 206 artykułów na ten temat, a do tego wniosła poprawki potwierdzające jej wersję „historii" do około setki innych haseł. Mistyfikację wykryto przez przypadek.

Mamy też swój polski wkład pod postacią „afery Henryka Batuty". Jacyś **dowcipnisie wrzucili bowiem do Wikipedii fałszywą biografię Henryka Batuty**, prominentnego komunisty z czasów II RP i PRL-u, pracownika UB (de facto Żyda, Izaaka Apfelbauma, który po wojnie przybrał polskie nazwisko) poległego w walce z UPA w 1947 i uhonorowanego przez ówczesne władze ulicą w Warszawie (na dowód zamieszczono nawet przeróbkę tabliczki). Rozmaite środowiska prawicowo-nacjonalistycznie chętnie powielały tę informację (przy okazji wzbogacając ją o dodatkowe „fakty biograficzne" świadczące o tym, jak wredną antypolską świnią był Heniek) w swoich wydawnictwach i prasie, żołądkując się na forach i ciskając gromy we władze stolicy za to, że tolerują takiego paskudnego „patrona". W Warszawie co prawda istnieje ulica Batuty, ale w jej nazwie chodzi wyłącznie o pałeczkę dyrygenta. W necie naliczono w sumie 800 wzmianek o Henryku Batucie, a dopiero po blisko półtora roku dowcipnisie ujawnili całą prowokację. Sprawę skomentował nawet sam Jimmy Wales, twierdząc, że była to wyjątkowo starannie wykonana mistyfikacja.

Wybielacze i ulepszacze

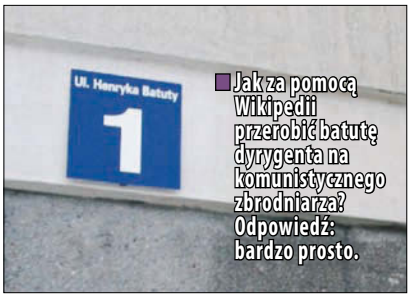
Możliwość zarówno publikowania napisanych przez siebie artykułów przedstawiających „jedyny słuszny" punktu widzenia, jak i edytowania istniejących wpisów jest pokusą, której ulega wielu. Dotyczy to szczególnie polityków próbujących w ten sposób upiększyć swoją biografię albo wyretuszować w niej niewygodne fakty. Amerykański kongresmen Marty Meehan w czasie kampanii wyborczej starał się usunąć ze swego biogramu informację o złożeniu publicznej obietnicy, że będzie w Kongresie tylko przez góra cztery kadencje. Właśnie kandydował po raz piąty... Tego rodzaju **ingerencje udowodniono co najmniej pięciu amerykańskim politykom wysokiego szczebla, w tym Joemu Bidenowi**. Wszyscy jak jeden mąż zwalali winę na nadgorliwych i działających samowolnie członków swoich sztabów wyborczych.

Wikiwiarygodność

Oczywiście Wikipedia ma odpowiednich ludzi i procedury, by odsiewać takie „kwiatki" i eliminować z grona redaktorów osobników usiłujących manipulować treścią serwisu. Ale że pranksterów, trolli i kanciarzy nigdy nie brakuje, trzeba się liczyć z faktem, że korzystając z Wiki, można czasem wejść na jakąś minę. Tu trzeba zadać sobie pytanie: **jak wiarygodna jest w ogóle Wikipedia?** Wiele osób ironicznie prycha, gdy się im mówi, że dana informacja pochodzi z tej strony, uważając, że to źródło niegodne uwagi. Bo też sama idea takiej „masowej" encyklopedii robionej przez nie-do-końca-wiadomo-kogo i przeznaczonej dla każdego(**) nie budzi nadmiernego zaufania.

Czy słusznie? **Czasopismo naukowe Nature przeprowadziło test porównawczy Wiki i Britanniki. Okazało się, że – zdaniem recenzentów – poziom wiarygodności tekstów obu encyklopedii jest bardzo zbliżony!** (Wydawcy EB odrzucili ów werdykt, zarzucając autorom badania niewłaściwą metodologię i błędną interpretację wyników). Ekipa Wikipedii staje na głowie, by zweryfikować prawdziwość podawanych w niej informacji. Czasem wręcz przegina z czujnością, o czym świadczy przypadek polskiej pisarki Joanny Bator, która usiłowała skorygować w Wiki błędną datę swych narodzin. Redaktorzy uznali, że... autorka nie potrafi udowodnić w satysfakcjonującym stopniu prawdziwości poprawki, i posłali jej wersję do kosza!

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Marekz, CC BY-SA 3.0

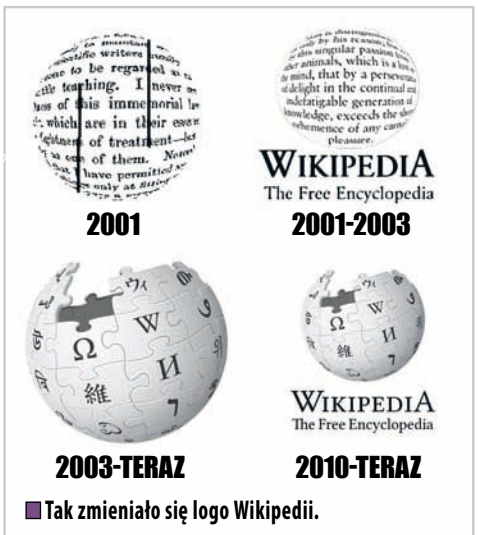


Jak za pomocą Wikipedii przerobić batutę dyrygenta na komunistycznego zbrodniarza? Odpowiedź: bardzo prosto.

Korzystając z Wiki, na pewno warto włączyć krytyczne myślenie... czego często nie robią nawet zawodowcy. W 2009 roku irlandzki student umieścił w biografii zmarłego właśnie kompozytora Maurice'a Jarre'a (ojca Jeana-Michela Jarre'a) taki oto efektowny cytat: „Muzyka była moim życiem, muzyka dała mi życie i przez muzykę będę zapamiętany na długo po tym, jak opuszczę ten świat. Gdy umrę, ostatni walc zagra w mojej głowie i tylko ja będę go słyszał". Piszący o artyście dziennikarze, także ci z renomowanych brytyjskich magazynów, rzecz jasna wkleili tę wypowiedź do swych artykułów – bo to naprawdę ładne zakończenie, przyznacie – nie sprawdzając jej autentyczności. A potem często gęsto się tłumaczyli i bili w pierś, gdy student ujawnił fałszywkę. Dlatego zachęcam, aby przy powielaniu i wykorzystywaniu zawartych w serwisie treści stosować się do powiedzonka „ufaj, ale sprawdzaj". Jak to mawiał Abraham Lincoln: „Nie wierz we wszystko, co widzisz w internecie"(***). Z takim podejściem Wikipedia jest doskonałym źródłem informacji.

PS Osobiście wyznaję zasadę, że lepiej korzystać nie tyle z zawartych w Wikipedii treści, ile z zamieszczonej na końcu wpisu bibliografii, i samodzielnie sprawdzać podane informacje, a nie opierać się na cudzym streszczeniu lub tłumaczeniu. Tym bardziej że można wtedy trafić na masę ciekawych faktów, które autor artykułu uznał za niewarte wzmianki. |CDA|

> Ludzie próbują czasem promować w Wikipedii rozmaite poglądy czy wpływać na opinie i emocje czytelników.



Tak zmieniało się logo Wikipedii.

Czy wiesz, że...

- W 2021 roku Wikipedię wsparło finansowo ok. 7 mln ludzi. Przyznacie, że nie jest to imponujący wynik, gdy się pamięta, jak wielu z niej korzysta. A czy TY kiedykolwiek wsparłeś(-łaś) tę inicjatywę? Hm?

- Możecie wejść w dowolny artykuł na Wikipedii i prześledzić wszystkie edycje i poprawki, jakim go poddano od momentu publikacji.

(**) „Wikipedia jest od wszystkich i dla wszystkich. Nie ma żadnych wymogów, kto może ją tworzyć – liczy się wiedza, źródła na jej poparcie i zaangażowanie. Nie ma żadnych ograniczeń, kto może ją czytać – zarówno uczeń szkoły podstawowej szukający odpowiedzi na zadanie domowe, doktorant, który zmęczony pracą o 4 nad ranem szuka przypomnienia szeregu Taylora dla tangensa, jak i dziadek szukający dziwnego hasła z krzyżówki", napisał jeden z wikipedystów.

(***) Znalazłem ten cytat w Wikipedii, a co? Coś z nim nie tak?

Sztucznie inte generator gier

Czeka, aż AI wygeneruje mu nowego Wiedźmina: **Paweł Kicman**

Wyobraź sobie, że siedzisz wygodnie przed komputerem i zastanawiasz się, jak mogłaby wyglądać kolejna część twojej ulubionej gry, tylko że osadzona w realiach feudalnej Japonii. Do tego życzysz sobie generowanych losowo poziomów, kilku postaci do wyboru i oryginalnego systemu zagadek. Miło byłoby zobaczyć to w cel-shadingowej oprawie z ambient metalem przygrywającym w tle. Co robisz?

Otwierasz program, wybierasz kilka parametrów, przesuwasz parę suwaków i uzupełniasz całość o słowa kluczowe. Klikasz „generuj" i **pozwalasz algorytmom AI stworzyć gotową grę klasy AAA odpowiadającą twoim preferencjom**. Produkt jest gotowy, jeszcze zanim kierowca dostarczający pizzę dotrze pod twój adres. Nierealne marzenie czy wizja nieuchronnej przyszłości? Postaram się odpowiedzieć na to pytanie, lecz wcześniej musimy przeanalizować kolejne elementy procesu, który miałby powyższą fantazję umożliwić.

„Inteligentny" znaczy „uczący się"

Postawiłbym przynajmniej jedną poinflacyjną kostkę masła na to, że waszym pierwszym skojarzeniem – kiedy mowa o AI w grach – jest sztuczna inteligencja postaci niezależnych i przeciwników. W końcu już Space Invaders używało skryptów rządzących zachowaniem atakujących nas kosmitów. Co prawda schematy ich działania były sztywne i zawsze takie same, ale istniały. Proces ten stał się o wiele bardziej zaawansowany wraz z rozwojem technologii, co przełożyło się na takie produkcje jak F.E.A.R., w którym przeciwnicy w locie dopasowywali swoje poczynania do zachowania osoby grającej. Tylko że tym razem AI sterująca przeciwnikami i enpecami nas zupełnie nie interesuje. Na tapet weźmiemy algorytmy nie tyle rządzące fragmentem gry, co zdolne ją współtworzyć albo nawet wygenerować w całości – a do tego potrafiące się tych zadań uczyć samodzielnie. Bo właśnie możliwość uczenia się i adaptowania najlepiej określa AI, o której myślimy, kiedy przychodzą nam do głowy obrazy rodem z fantastyki naukowej. Jak się okazuje, nie wszystkie te wizje to kompletna fikcja.

Drugim skojarzeniem, jakie często miewamy w związku z AI w kontekście naszego hobby, jest „losowe" generowanie składowych gry. Najczęściej chodzi o proceduralnie tworzone poziomy, co znamy już od dekad. Dokładniej od 1980 roku, czyli premiery Rogue'a, pradziadka dwóch popularnych dzisiaj gatunków: roguelite i roguelike. Jednak algorytmy generujące podziemia, bronie czy enpeców to nie to, na czym chcę się w tym tekście skupić. Problem stanowi bowiem ich niezdolność do uczenia się. To tylko zestaw predefiniowanych zasad składających coś z przygotowanych elementów. Jeśli na wygenerowanej planszy z ogromną łatwością pokonamy zestaw korytarzy, ale miks przeciwników w jednym pomieszczeniu okaże się dużo trudniejszy niż w innych, gra nie będzie o tym wiedzieć. Żeby potrafiła się zaadaptować, musi albo dokładnie czytać i interpretować

ligentny

rozgrywkę żywego człowieka, albo... grać i testować sama!

To pierwsze, czyli dostosowywanie się AI do naszego modelu postępowania, jest już niezwykle popularne choćby w grach online czy mobilnych (w szczególności takich z elementem hazardu).

> EA i Blizzard już teraz używają AI do testowania gier.

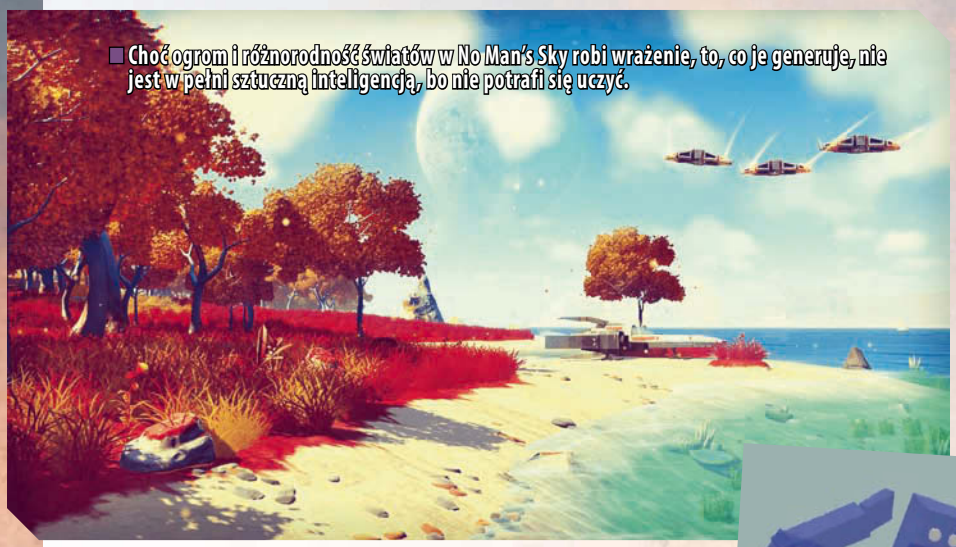
To drugie – testowanie gry przez nią samą – też już się dzieje! Tak działa choćby Morai Maker. To niewielki edytor leveli do Super Mario Bros., który – wspomagany przez AI – pozwala symulować zachowania osoby grającej. Dzięki temu na etapie projektowania można łatwo wyznaczyć optymalne, trudne lub pozornie niemożliwe do pokonania trasy. Do tego program potrafi korygować lub sugerować odpowiednie rozwiązania, dorabiając kolejne części składowe poziomu. Wyobrażam sobie, że każda produkcja z elementem platformowym mogła by skorzystać na takim rozwiązaniu, dzięki czemu oferowałaby nie tylko uczciwe wyzwanie, ale też bardziej zróżnicowane opcje pokonywania napotkanych trudności. Jednak **AI testuje nie tylko poziomy, ale też zasady gry**. W ten sposób działa choćby EA ze swoimi sportówkami albo Blizzard pozwalający sztucznej inteligencji grać nowymi kartami w Hearthstonie, żeby sprawdzić, czy te są dobrze zbalansowane.

Siri, zrób mi level

Zostańmy jeszcze chwilę przy tworzeniu poziomów. O ile uczenie się w locie i generowanie na bieżąco w trakcie rozgrywki na razie nie jest standardem, o tyle AI znajduje coraz większe uznanie wśród twórców i twórczyń gier jeszcze w procesie projektowania. Na rynku powstają takie rozwiązania jak mxlar. Austriacki start-up znany pod tą samą nazwą rozwija hulające na bazie silnika Square Enix narzędzie, które **z pomocą sztucznej inteligencji generuje gotową architekturę 3D**. Ma to nie tyle zastąpić osoby modelujące budynki w grach, co ułatwić i przyspieszyć ich pracę. Docelowo w mxlarze będzie można wybrać konkretny styl i ustawić szereg parametrów, żeby szybciej uzyskać zabudowę gotową do osadzenia w kreowanym świecie. Renesansowe kamieniczki z północnej Francji? Pyk. Drewniane domy rodem z Dzikiego Zachodu? Gotowe!

Podążając tropem generowania poszczególnych elementów gry, pochylmy się teraz nad tym, jak AI pomaga przy wielu różnych assetach. Zgaduję, że »

Tę grafikę wygenerowało dla mnie w kilka sekund Midjourney. Widać artefakty, ale trzeba przyznać, że jak na zerowy wysiłek ze strony człowieka, wygląda nieźle!



Choć ogrom i różnorodność światów w No Man's Sky robi wrażenie, to, co je generuje, nie jest w pełni sztuczną inteligencją, bo nie potrafi się uczyć.

Parkowanie równoległe to zmora nie tylko początkujących kierowców. Stworzona przez Samuela Artza AI potrzebowała grubo ponad 300 000 prób, żeby się tego nauczyć.

La Forge, projekt Ubisoftu, zajmuje się między innymi wykorzystaniem sztucznej inteligencji w projektowaniu animacji postaci.

większość z was widziała już obrazki stworzone przez DALL-E czy Midjourney. Programy te, jak zresztą wiele innych, pozwalają na błyskawiczne generowanie wysokiej jakości grafik jedynie na podstawie krótkiego tekstu. Działa to tak, że AI najpierw przyswaja dane z ogromnej bazy obrazów (zassanych z internetu) wraz z ich opisami. Uczy się nie tylko tego, czym są owe obiekty, ale też relacji między nimi. Obecnie, żeby poskładać tę wiedzę do kupy, wykorzystuje się tzw. modele dyfuzyjne. W ogromnym skrócie: oryginalne obrazy są rozbierane do poziomu szumu, a następnie – w wielu krokach – odbudowywane. Znając wcześniej przyswojone elementy grafik i relacje między nimi, z każdym kolejnym pikselem aplikacja tworzy coś nowego, co odpowiada wprowadzonej przez człowieka komendzie.

Możliwość wykorzystania generowanych obrazów widzę choćby w gatunku visual novel. Gry te opierają się na statycznych planszach, można więc skorzystać ze sztucznej inteligencji, żeby w ogóle pominąć ludzki udział w tworzeniu grafik. Oczywiście **efekty pracy AI często wymagają obróbki, ale jesteśmy w stanie pominąć dziesiątki – jeżeli nie setki – godzin rysowania na rzecz jednego dnia „zabawy" ze sztuczną inteligencją**. Jeśli nie jako gotowe ilustracje, to użyjemy takich obrazów choćby w roli storyboardów czy placeholderów, nie tylko przyspieszając, ale też kreatywnie wspomagając proces twórczy.

Napisze się samo!

To nie wszystko, bo sztuczna inteligencja potrafi też komponować muzykę (Jukebox AI), pisać dialogi i elementy historii (Rytr, AI Dungeon) czy nawet syntezować obiekty trójwymiarowe z dwuwymiarowych (GRAF). U podstaw większości z tych narzędzi stoi podobna idea, co za wspomnianymi generatorami grafik. Algorytm przyswaja ogromne bazy danych, uczy się relacji między ich elementami i szeregu innych zmiennych, następnie syntezuje zupełnie nowy produkt.

Możemy pójść o kolejny krok dalej. Otóż **istnieją zasilane przez AI narzędzia piszące kod!** Jednym z nich jest rozwiązanie firmy DeepMind – AlphaCode. Program może rozwiązywać stosunkowo proste problemy, samemu pisząc kod, choć nie osiągnął jeszcze poziomu zaawansowania zagrażającego żywym programistom i programistkom. Jeszcze. AlphaCode wzięło bowiem udział w 10 konkursach programistycznych, w większości zajmując miejsce mniej więcej pośrodku tabeli wyników. Kwestią czasu wydaje się „nakarmienie" AI taką ilością repozytoriów (jak GitHub) i takie jej ukierunkowanie, żeby wywołać kropelki potu na skroniach przede wszystkim młodszych osób aspirujących do kariery w programowaniu. Swoją drogą, wspomniany GitHub również ma swoje własne, bazujące na sztucznej inteligencji rozwiązanie. GitHub Copilot, jak sama nazwa wskazuje, może być dla nas niezłym wsparciem. Odczytując kontekst tego, co piszemy, potrafi proponować kolejne linijki kodu, a nawet sugerować zmiany funkcji.

Dostępność i coraz większe możliwości takich programów wydają się zbawieniem przede wszystkim dla branży indie. **Produkcje tworzone przez małe zespoły lub solo zamiast latami mogą powstawać w kilka miesięcy** – a wszystko dzięki oszczędności czasu poświęcanego na przygotowanie assetów i pisanie prostych reguł czy tekstów w samej grze. No dobrze, nawet jeśli za bardzo się rozmarzyłem, bo AI wciąż bywa zawodna, powtarzalna i nieco chaotyczna, to obserwując tempo rozwoju tej technologii, nie mam wątpliwości, że jest ona przyszłością branży. I to przyszłością stosunkowo niedaleką.

La Kuźnia Ubisoftu

Jednak sztuczna inteligencja to nie tylko szansa dla niezależnych developerów, ale przede wszystkim technologia rozwijana od lat przez duże korporacje. Jeden ze sztandarowych przykładów może stanowić La Forge, projekt spod skrzydeł Ubisoftu. **La Forge to przestrzeń stworzona po to, by testować nowatorskie, często ryzykowne komercyjnie pomysły.** Zamiast zabierać czas zespołom pracującym nad konkretnymi produktami, La Forge umożliwia naukowcom i studentom popuszczenie wodzy fantazji. Dzięki dostępowi do zasobów Ubisoftu – od danych, przez kod, po opracowane już rozwiązania i wiedzę ekspertów – realizują oni kolejne pomysły, które mogą być błyskawicznie prototypowane, testowane i rozwijane dalej lub anulowane. Bez ograniczeń narzucanych przez uczelnie, za to w bezpiecznym, bogatym środowisku mają szansę prowadzić badania np. nad sztuczną inteligencją.

Jak mówił w wywiadzie dla portalu 80 Level Yves Jacquier, dyrektor wykonawczy Ubisoftu, La Forge może wspomóc firmę w trójnasób. Po pierwsze narzędzia tworzone z udziałem AI przyczynią się do automatyzowania części procesów takich jak wspomniane wcześniej two-

Puck pozwala obecnie generować od podstaw proste gry logiczne.

perski chce dodać kolejną animację, nie musi nagrywać jej w mocapie, bo sztuczna inteligencja może wykorzystać swoją „wiedzę" i sama zaproponować rozwiązania. Sporym ograniczeniem tej technologii jest jednak konieczność zasilania jej masą danych, a te przecież nie zawsze są dostępne. Zgaduję, że nie ma zbyt wielu przykładów mocapu dla potrójnego salta, więc AI przy próbie wygenerowania tegoż może dość luźno potraktować anatomię człowieka i realizm ruchu. Oczywiście komputery będą się ciągle uczyły, dostając więcej i więcej danych (coraz lepiej zdefiniowanych i opisanych), dlatego cały proces i tak ma szansę okazać się znacznie ekonomiczniejszy niż przygotowywanie niektórych animacji ręcznie.

rzenie grafik i modeli czy testowanie. Jacquier podkreśla, że chodzi tu nie o zastępowanie ludzi, lecz o danie im szansy na dopieszczanie rzeczy,

Sztuczna inteligencja potrafi komponować muzykę czy generować architekturę 3D.

na które zwykle nie mieliby czasu. Po drugie badania prowadzone w La Forge mają pomóc w kreowaniu autentyczniejszych, żywszych światów. Od zapełniania ich unikalnymi enpecami po dbanie o różnorodność w architekturze (z jednoczesnym uwzględnieniem spójności w obrębie tworzonych elementów). Po trzecie sztuczna inteligencja ma poprawić doznania graczy i graczek, proponując nowe rozwiązania w zakresie gameplayu czy szlifując istniejące już mechanizmy.

Jacquier wspomina również o **wykorzystaniu AI w zakresie animacji**. Karmiąc algorytmy ogromną ilością danych z sesji motion capture i definiując interakcje między animacją postaci a środowiskiem, sprawiamy, że La Forge staje się niezwykle użyteczna. Kiedy zespół develo-

Mamo, AI mnie podgląda!

Innym sposobem na wykorzystanie AI przez duże studia jest **zaprzęgnięcie samouczących się algorytmów do profilowania graczy i graczek**. Zakładam, że większość z nas jest już przyzwyczajona do tego, że właściwie dzień w dzień oddajemy mnóstwo informacji na temat naszego zachowania, zainteresowań czy danych demograficznych. W myśl zasady „jeśli coś jest za darmo, to ty jesteś produktem" Facebook czy Google gromadzą masę naszych danych, żeby je następnie sprzedać lub wykorzystać w celu większej personalizacji (co ma też oczywiście przełożyć się na to, iż częściej sięgniemy do portfela, duh). Choć gry komputerowe nie są (jeszcze?) tak zachłanne, to – szczególnie w przypadku produkcji sieciowych i mobilnych – coś jednak o nas wiedzą. Może to być później wykorzystane, aby zasilić algorytmy sztucznej inteligencji, która... no właśnie, która zrobi z tym co? Przede wszystkim pozwoli studiom na lepsze zrozumienie, kto i jak gra w ich tytuły. Na tej podstawie dużo łatwiej jest dostosować doświadczenie do odbiorców, tworząc więcej różnorodności w rozgrywce.

Jednak współczesne metody pozwalają na analizę nie tylko materiałów wyjętych wprost z silnika konkretnej gry. **AI może się też uczyć... oglądając YouTube'a!** Właśnie w ten sposób zespół działający przy OpenAI wytrenował komputer w graniu w Minecrafta. Maszyna „obejrzała" niemal 70 tys. godzin rozgrywki, dzięki czemu z łatwością radziła sobie później ze ścinaniem drzew, budowaniem narzędzi czy w końcu odkrywaniem diamentów. Czy tak wygląda przyszłość botów w produkcjach online? Całkiem prawdopodobne.

Okiem eksperta

Wiemy już, że sztuczna inteligencja jest potężnym narzędziem współtworzącym gry, a jej rozwój pewnie zaskoczy nawet największych marzycieli. Co jeśli połączyć te wszystkie elementy (albo i jeszcze więcej) i wrócić do wizji zarysowanej we wstępie? **Czy AI naprawdę będzie mogła wkrótce generować produkcje pokroju Cyberpunka 2077 lub Call of Duty?** W tym temacie zasięgnąłem języka u osób, które mogą pochwalić się pierwszymi rezultatami na polu wykorzystania sztucznej inteligencji w gamedevie. Otóż zadałem kilka pytań Mike'owi Cookowi i Matthew Guzdialowi. »

Matthew Guzdial

Zdjęcie: Guzdial.com

Mike Cook

Zdjęcie: Game AI Research Group

Cook to badacz AI i twórca gier, obecnie wykłada w King's College w Londynie. Jest odpowiedzialny za powstanie Pucka i Angeliny – dwóch narzędzi, które potrafią samodzielnie projektować całe gry. Guzdial – również naukowiec – pracuje na University of Alberta, gdzie zajmuje się zastosowaniem sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego m.in. w grach wideo. Stworzył też wspomnianego wcześniej Morai Makera.

Moje pierwsze pytanie dotyczyło tego, jak obecnie wyglądają możliwości sztucznej inteligencji w samodzielnym projektowaniu gier.

Mike Cook: *Dzisiaj generowanie przez AI gier wideo to proces, który odbywa się raczej w laboratorium, a nie w prawdziwym świecie. Jest mnóstwo badaczy, którzy interesują się tym tematem, ale nie zdobył on jeszcze zainteresowania największych firm developerskich. Obecnie możemy robić sporo ciekawych rzeczy, np. tworzyć nowe zasady, a następnie za pomocą botów AI je testować. Możemy również zaprzęgnąć sztuczną inteligencję do samodzielnego generowania wielu części składowych gier, choćby do tworzenia poziomów do istniejących już produkcji.*

Istnieje jednak kilka sporych ograniczeń. Po pierwsze nie możemy tworzyć gier, które są bardzo duże albo bardzo skomplikowane. Projektowanie i testowanie zajmuje dużo czasu i mocy obliczeniowej, więc głównie skupiamy się na niewielkich grach łatwych do przetestowania.

Podobnego zdania jest mój drugi rozmówca.

Matthew Guzdial: *Obecnie stajdujemy się w miejscu, w którym generowanie całych gier jest ograniczone do kilku konkretnych gatunków. Platformówek 2D czy gier logicznych, tego typu rzeczy. Choć istnieją metody do tworzenia bardziej ogólnych systemów, zebranie danych treningowych czy wklepanie ich ręcznie wymaga sporo czasu i wysiłku. To sprawia, że* ***gry generowane przez AI są na razie dość ograniczone****.*

Kłody pod bitami

Cook zauważa również, że istnieje jeszcze jedna spora przeszkoda.

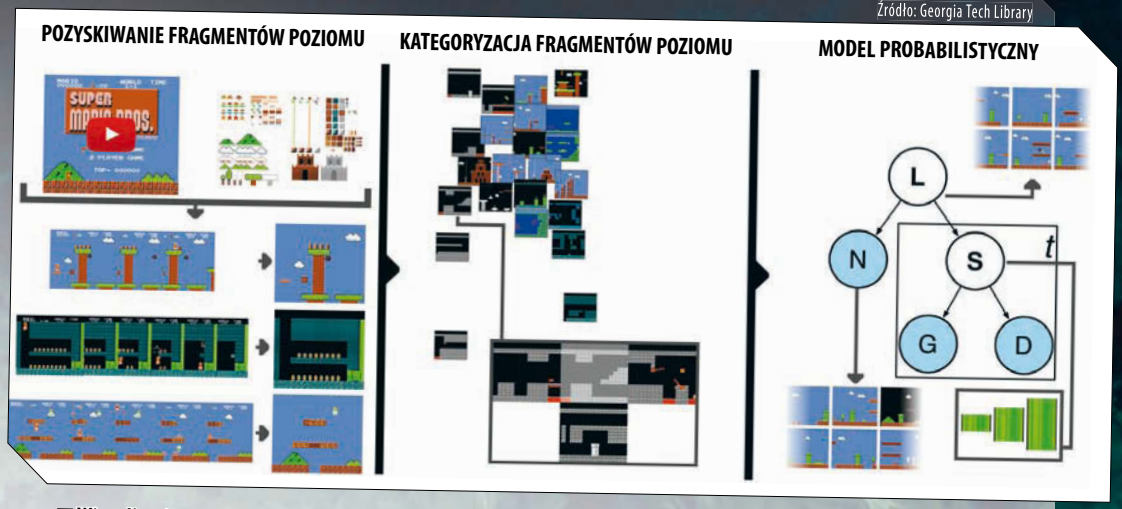
Mike Cook: *Kolejnym ograniczeniem jest to, iż niezbyt dobrze radzimy sobie ze zrozumieniem tych wszystkich interesujących, „ukrytych" elementów projektowania gier. Stworzenie np. postaci do gry nie sprowadza się tylko do zrobienia czegoś, co wygląda spoko. Postać powinna odpowiadać stylowi gry, jej ciuchy mogą opowiadać jakąś historię albo wskazywać na pewne tropy tematyczne. To, jak jest animowana, powie nam, czy jest wesoła, czy smutna, ranna, czy w pełni sił. Możemy dodać jej czerwony pasek, żeby osoba sterująca nią mogła łatwo ją dostrzec na ekranie nawet w czasie dużej potyczki. Wszystkie te małe, subtelne szczegóły to coś, nad czym twórcy zastanawiają się codziennie. My natomiast, w tym punkcie w czasie, myślimy głównie: „Czy możemy wygenerować coś fajnego?".*

> Wsparte przez AI małe studia tworzyłyby gry w kilka miesięcy, a nie latami.

Okazuje się, że narzędzia, nad jakimi pracuje Cook, jak najbardziej to potrafią. Spytałem go więc o to, jak powstały Puck i Angelina oraz jaka myśl przyświecała mu przy ich tworzeniu.

Mike Cook: *Od zawsze bardzo interesowałem się tym, jak działa generowanie proceduralne, więc kiedy zacząłem pracę jako badacz AI, chciałem sprawdzić, co jeszcze da się zrobić.* ***Wciągnąłem się w budowanie dziwnych eksperymentalnych systemów do generowania mechanizmów rozgrywki*** *czy zmieniania obrazków z internetu w sprite'y. Moje badania nad Angeliną często sprowadzały się po prostu do próbowania nowych rzeczy i sprawdzania, co z nich wyjdzie. To była*

Źródło: Georgia Tech Library



Wizualizacja procesu uczenia się systemu do projektowania poziomów w Morai Makerze.

naprawdę niezła zabawa, która nauczyła mnie sporo o procesie powstawania gier.

Przy Pucku, moim nowym systemie, naprawdę chciałem stworzyć nie tylko coś, co będzie w stanie projektować gry metodycznie, kawałek po kawałku, ale też coś, czym w przyszłości posłużą się inni. Puck wykorzystuje sporo różnych metod AI i przełącza się między zadaniami, kiedy wypróbowuje nowe pomysły na gry. Jednego dnia może więc testować jakiś zestaw reguł, sprawdzając, czy są w ogóle użyteczne, innego próbować poprawić projekt, czyniąc go bardziej zbalansowanym. Liczę, że w przyszłości Puck zacznie tworzyć gry z fabułą, projektować postacie i wiele innych rzeczy. Jest on zbudowany z małych modułów, z których każdy ma swoją własną sztuczną inteligencję, więc – mam nadzieję – z czasem będzie łatwo dodawać po prostu nowe moduły do tych już istniejących.

Obecnie Puck jest dość prosty. Wszystko, co potrafi, to projektowanie gier, testowanie ich i podejmowanie prób ich ulepszenia. *To dość proste gry logiczne czy strategiczne, coś w rodzaju planszówek dla dzieci czy łatwych łamigłówek, które można porozwiązywać w pięć minut na telefonie. Ale tak właśnie wyglądają badania nad AI: zaczynasz od czegoś małego, patrzysz, co działa, a co nie, a następnie tworzysz dalej. Mam nadzieję, że w ciągu kilku kolejnych lat rozwiniemy Pucka w coś naprawdę fajnego.*

Z kolei Guzdialowi zadałem pytanie o to, w jaki sposób modele sztucznej inteligencji obecnie się uczą, w tym jak czerpią wiedzę od osób grających.

Matthew Guzdial: *Uczenie maszynowe można podzielić na trzy główne grupy: uczenie pod nadzorem (na przykładach pożądanych zachowań), uczenie bez nadzoru (na podstawie jedynie części pożądanych zachowań) oraz uczenie oparte na wzmocnieniach (działanie w konkretnym środowisku, żeby wyćwiczyć pożądane zachowania). Do tej pory do generowania gier wykorzystywano tylko tę pierwszą metodę. I tak, oczywiście możemy wytrenować AI, każąc jej oglądać grających ludzi. Tak właśnie działał generator gier, który stworzyłem do mojego doktoratu!*

Zrób sobie Wiedźmina 4

Na koniec zadałem obu naukowcom dokładnie to samo pytanie. Byłem ciekaw, czy w przyszłości powstaną narzędzia pozwalające zrobić to, co w mojej otwierającej artykuł wizji: po prostu usiąść, wpisać słowa kluczowe i wybrać takie zmienne jak gatunek, by finalnie otrzymać od AI grę AAA.

Mike Cook: *Zawsze niebezpiecznie odpowiadać „nie", kiedy jest się pytanym o to, czy coś wydarzy się w przyszłości. Myślę, że do czegoś takiego jeszcze długa, długa droga i sporo problemów do rozwiązania. Jednym z nich jest to, że, jak myślę, ludzie bardzo szybko by się znudzili. Pomyśl o premierze Elden Ringa z początku tego roku i o tym, jak ekscytujące było widzieć, jak wszyscy grają w tym samym czasie i dzielą się doświadczeniem online. Nie sądzę, że ludzie naprawdę chcą niekończących się gier AAA. To, czego możemy się natomiast spodziewać, to AI projektujące elementy do tytułów, w które już gramy i które kochamy. Więc* ***może sztuczna inteligencja powstanie w Valve, pozwalając firmie generować i wypuszczać nowych bohaterów do Doty 2 każdego miesiąca****. A może pojawią się narzędzia jak to, które opisałeś, ale zamiast całych gier AAA będą tworzyć nowe mapy do CS:GO. Każdy duży turniej w Counter-Strike'u miałby finał na stworzonej przez AI perfekcyjnie zbalansowanej mapie – takiej, której jeszcze nikt nie widział, więc uczestnicy musieliby się do niej szybko zaadaptować.*

Właśnie w tym widzę przyszłość sztucznej inteligencji – nie w nieprzerwanym tworzeniu gier dla wszystkich, ale w wynajdywaniu sposobów na wzbogacenie doświadczania w ramach tytułów, które znamy i kochamy.

Nieco bardziej optymistyczny wydaje się Guzdial.

Matthew Guzdial: *Sądzę, że to się wydarzy. Na razie możemy generować gry tylko w obrębie kilku konkretnych gatunków, nie mogę jednak podać ci konkretnej daty, kiedy przeniesiemy ten proces na produkcje AAA (szczególnie że ich jakość ciągle wzrasta). Niestety sądzę, że powinniśmy mówić tutaj o dekadach, nie o latach. Myślę za to, że całkiem niedługo będziemy mieć możliwość tworzenia nieco prostszych gier. Wiem, że potrzebne do tego narzędzia już powstają.*

Cóż, wizja skrojonego pode mnie erpega jeszcze musi poczekać – przynajmniej do mojej późnej emerytury. Jednak **kwestią lat czy nawet miesięcy jest wykorzystanie sztucznej inteligencji do współtworzenia gier szybciej i efektywniej**. Skorzystają na tym małe studia, które uwolnią część swoich zasobów, generując potrzebne elementy dzięki AI, a także korporacje, tworząc coraz bardziej różnorodne zoptymalizowane doznania.

W tej beczce cybernetycznego miodu pływają jednak bugi. Obawy o to, że maszyny zaczną zabierać ludziom prace, nie są bezpodstawne. Dzieje się to już w wielu sektorach, a patrząc na tempo rozwoju technologii, raczej prędzej niż później zacznie dotyczyć także gamedevu. Optymistyczna wersja jest taka, że sztuczna inteligencja posłuży jako narzędzie do wzmocnienia kreatywności i ułatwienia pracy. Pesymistyczna zakłada z grubsza to samo z jednoczesnym odsunięciem ludzi od niektórych elementów produkcji. Branża powinna już zacząć myśleć, co zrobić, kiedy to się wydarzy. To jednak temat na zupełnie inny artykuł. **|CDA|**

Blizzard zaprzęga AI do testowania nowych kart w Hearthstonie.

MAGAZYN kulturalny

serial

„SANDMAN”

Ocena: 8

SERIA Neila Gaimana przez lata uchodziła za niemożliwą do przeniesienia na ekran. Mnogość postaci i wątków oraz zróżnicowanie sennych wizji i koszmarów powodowały, że chociaż przez ponad trzy dekady od premiery komiksowego „Sandmana” niejednokrotnie mówiło się o filmie, ostatecznie projekt zawsze utykał w produkcyjnym czyśćcu. Zapowiedź serialu Netfliksa przyjęto z ogromnymi nadziejami, ale i nie mniejszą dawką obaw. **Czy adaptacja okazała się projektem udanym? Tak. I nie.**

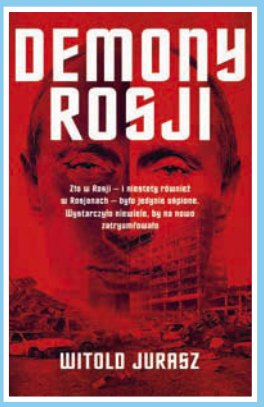
Jeśli chodzi o fabułę, to pierwszy sezon dość wiernie oddaje historię przedstawioną w dwóch pierwszych tomach serii. Morfeusz, pan snów i koszmarów, zostaje uwięziony przez brytyjskiego okultystę. Po ponad wieku spędzonym w niewoli pragnie odbudować swoje królestwo, które mocno podupadło podczas nieobecności władcy. Aby to uczynić, musi odzyskać trzy artefakty, w których zaklął swą potęgę.

Scenarzyści (nad ich pracą czuwał sam Gaiman) spisali się świetnie. Każdy z odcinków stanowi małą, osobną opowieść, którą dałoby się zrozumieć nawet bez oglądania całości. Mimo obaw związanych ze zmianą płci licznych postaci muszę przyznać, że również zdecydowana większość obsady wypada w swoich rolach niezwykle przekonująco. Przeszkadza natomiast strona wizualna. **Niewiele zostało ze zróżnicowanego świata oryginału potrafiącego czerpać z horroru, by chwilę później zmienić się w oniryczną baśń.** Wygenerowany cyfrowo „Sandman” jest po prostu płaski. Bez wątpienia jednak wyszła twórcom bardzo solidna adaptacja, nawet jeśli nie udało się urzeczywistnić snów fanów. ***[Gruby AL]***

książka

„DEMONY ROSJI”, WITOLD JURASZ

Ocena: 8+



WITOLD Jurasz, kiedyś zawodowy dyplomata, obecnie twórca popularnego podcastu „Sprawy międzynarodowe”, opisuje swe wspomnienia z pobytu w Rosji. Autor przeplata relacje z dyplomatycznego życia (był ambasadorem w Rosji i Białorusi), nie szczędząc złośliwości swoim kolegom po fachu (po równo polskim, zachodnim i moskiewskim), z obrazkami przedstawiającymi rosyjską codzienność. Twierdzi, że to, co obecnie dzieje się we wschodniej Europie, to wina całego narodu, a nie wyłącznie Putina – on po prostu wyczuł zbiorowe nastroje i stał się heroldem tych dążeń.

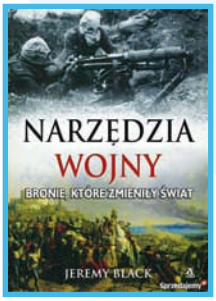
Jurasz pokazuje dwoistość Rosjan – zafascynowanych zachodnim stylem życia Europy i jednocześnie szczerze nim gardzących. Kpi z domorosłych ekspertów piszących o „duszy rosyjskiej” oraz „moralnej wyższości” Rosjan, wyciągając na światło dzienne demony, które zawsze tańcowały w radzieckich i rosyjskich głowach, a których Zachód starał się nie dostrzegać... Niemniej, **choć miejscami ponura, książka została napisana w taki sposób, że łyka się ją dosłownie podczas jednego posiedzenia**, a człowiek nie wie, czy ma się śmiać (bo jest tu i sporo humoru), czy płakać. Ale jeśli to, co Jurasz opisał, a co działo się w polskiej ambasadzie w Moskwie (tzn. panujące tam porządki i procedury), jest choćby w połowie prawdziwe, to możemy jedynie usiąść i zacząć łkać...

PS „Rosjan należy szanować. Rosjan można polubić. Ale nigdy nie należy im ufać”. ***[Smuggler]***

książka

„NARZĘDZIA WOJNY. BRONIE, KTÓRE ZMIENIŁY ŚWIAT”, JEREMY BLACK

Ocena: 4

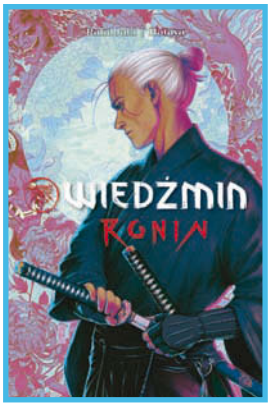


TEORETYCZNIE to kompendium omawiające wszelkie istotniejsze rodzaje uzbrojenia ofensywnego i defensywnego, jakie stworzył człowiek: od krzemiennych grotów po rakiety balistyczne. Plany były ambitne, ale autor wyraźnie nie podołał zadaniu. Po pierwsze, żeby omówić to wszystko w sensowny sposób, należy mieć ogromną wiedzę na rozmaite tematy (bo też przy okazji opisywania broni czy machin wojennych trzeba wspomnieć o radarze, budowaniu zamków, śrubie okrętowej czy kartografii). A po lekturze oczywistym się staje, że **autor omnibusem nie jest, gdyż miejscami pisze po prostu takie brednie, że aż oczy stają w słup** (sprawdźcie choćby jego wyjaśnienie działania pocisku kumulacyjnego!).

Po drugie, aby przedsięwzięcie, jakiego podjął się Black, miało sens, musiałaby powstać książka o rozmiarach encyklopedii. A tu mamy zaledwie 300 stron, więc autor zmuszony był się streszczać i iść na skróty, przez co wiele notek ma niezwykle suchy charakter. Do tego trudno rozeznać klucz, wedle którego pogrupowano wynalazki, więc skaczemy sobie radośnie od strzemienia do pancernika, by potem powrócić do armat i zatrzymać się na torpedach... (Pominę już takie kwiatki, jak zakwalifikowanie „kałasza” do kategorii „karabiny maszynowe” czy używanie „działek” i „karabinów maszynowych” jako synonimów; podejrzewam jednak, że to wina tłumacza). Żeby być sprawiedliwym – sama idea takiego kompendium jest dobra, a sporo podanych w tej książce informacji wartych lektury. Ale mimo wszystko nie polecam. ***[Mac Abra]***

„WIEDŹMIN. RONIN”, T. 1, RAFAŁ JAKI, HATAYA

Ocena: 6+



GERALT i manga to połączenie oczywiste. Figura ronina jest niemal lustrzanym odbiciem świetnie wyszkolonych, ale żyjących poza nawiasem społeczeństwa wiedźminów, a japoński bestiariusz, folklor i klimat idealnie dopełniają świat Andrzeja Sapkowskiego i Redów. Co mogło się nie udać? Cóż, najwidoczniej komiksy tworzone na podstawie innego medium mogą cierpieć na podobny przypadek, co filmy będące adaptacjami gier.

Główna część komiksu „Wiedźmin. Ronin” to 100 stron o poszukiwaniu Ciri przez Geralta, który przemierza tradycyjne przestrzenie Kraju Kwitnącej Wiśni. Tło podróży okazuje się nieustającym hołdem dla mangowej klasyki. Mamy więc pagodę, gospodę, wieś, cmentarz, gorące źródła, otulony śniegiem las i wyprawę hen w góry, by zmierzyć się z finałowym bossem. Po drodze kappy, tengu, kitsune i reszta magicznej fauny, a wiedźmin-ronin – tak jak i ten „oryginalny” – raz musi rozciąć bestię na pół, a raz odkrywa, że prawdziwymi potworami są ludzie. Wszystko przedstawione jest bardzo specyficzną kreską Hatai. Mieniące się odcieniami szarości, zieleni i bieli plansze wydają się nietypowe, ale intrygują. Gorzej, że i kadrom, i scenariuszowi brakuje animuszu – i nie mówię tu koniecznie o dzikiej intensywności akcji. Do ostatniej walki miałem wrażenie, że zdecydowanie **więcej tu odhaczania typowo wiedźmińskich motywów niż naprawdę kreatywnej zabawy** w przepuszczanie książki i gier przez mangowy filtr.

W wersji podstawowej tom wieńczą opisy bestii, szkice i alternatywne okładki. Z kolei bogatsza edycja z Kickstartera zawiera dodatkowo kilka krótkich opowiadań zrealizowanych przez innych rysowników. Uczuciowość „Lisiego wesela”, rubaszność „Mordowni” i srogość „Prawa niespodzianki” to elementy, których zdecydowanie zabrakło „Roninowi” – i żal, że nie trafiły do zwykłego wydania. ***[b-side]***

„CYBERPUNK: EDGERUNNERS”

Ocena: 10

APETYT na „Edgerunners” był o niebo większy niż na sąsiedniego „Ronina” i – szczerze mówiąc – niespecjalnie wierzyłem, że japońskie studio Trigger zdoła sprostać oczekiwaniom chociaż połowicznie. Tymczasem **dostaliśmy serial, który przejdzie do historii i stanie nie tak daleko za „Akirą” i „Ghost in the Shell”**.

Piękna kreska nawiązująca do klasyki z lat 80. i 90. oraz cudnie odwzorowane Night City z Cyberpunka 2077 nastrajają pozytywnie od pierwszych minut. Jest kolorowo i dołująco zarazem, a akcja toczy się na wszystkich możliwych obrotach: raz stroboskopowo, raz „tylko” szybko, raz nieśpiesznie, a raz kadry niemal stoją w miejscu. Pozwala to perfekcyjnie oddać niesamowite bogactwo emocji, które władowano w 10 odcinków. Bo emocje to główna siła serialu, o czym szczególnie przekonamy się po obejrzeniu całości.

„Edgerunners” opowiada z grubsza o tym samym rodzaju ludzi, co gra Redów, czyli o cynglach od roboty dla fikserów – ale zamiast obserwować losy domorosłego punka, poznajemy 17-letniego Davida. To syn ratowniczki medycznej, mądry chłopak, ale odstający od szkolnych gogusiów z Akademii Arasaki. Seria życiowych dramatów szybko sprowadza go na kryminalne tory do wesołej bandy tytułowych edgerunnerów. I chociaż piekielnie intensywna i satysfakcjonująca akcja może ostro zawrócić w głowie, anime w żadnym momencie nie ucieka się do fabularnej taniochy. Czego tu nie ma w tle... Jest przyjaźń, miłość, nienawiść, zdrada i wewnętrzne szaleństwo do entej potęgi. Faszerujący się wszczepami David walczy i ze wskazanymi celami, i ze swoją głową – z kipiącą potrzebą działania przemieszaną z niepewnością wyrażaną niespodziewanymi flashbackami. Studio Trigger łączy te nici z zaskakującą skutecznością i sprawia, że sztampowe wręcz obrazki, jak pocałunek na tle księżyca, dostają tu nowe życie.

Jakby tego było mało, to w serialu nie brakuje humoru, tony elementów wyjętych z Cyberpunka 2077 oraz wielu świetnych i dobrze podkręcających akcję utworów (Dawid Podsiadło na finał znakomicie się sprawdza), choć spory tu recykling muzyki z gry. Obrazy, emocje, dźwięki. Wojna i miłość. Samospalanie się w uczuciach, które sprawi, iż znów będziecie mieli naście lat, ale ani przez chwilę nie poczujecie, że to bajka dla nastolatków. ***[b-side]***

POLECA: **SMUGGLER**

WARTO POCZYTAĆ

„Zbrodnie prawie doskonałe. Policyjne Archiwum X”, Iza Michalewicz

MIEJSCAMI dość mocny i makabryczny reportaż. Opowieść o specjalnym oddziale polskiej policji zajmującym się – często z sukcesem – sprawami niewyjaśnionych wcześniej przestępstw, głównie morderstw. „To nie jest książka o herosach walczących ze złem, ich nadludzkich zdolnościach albo demonicznym intelekcie geniuszów zbrodni. (...) Kunsztem tych reportaży jest nie tylko warsztat autorki, jej skrupulatność i detektywistyczna dociekliwość, ale i zapis codzienności, w której »trudno odróżnić dobrych od złych«”, jak pisze inny znany reporter, Marcin Kącki.

POLECA: **SMUGGLER**

WARTO POCZYTAĆ

„7736 km. Pomiędzy Koreą Południową a Polską”, Mijin Mok

COŚ dla maniaków kultury Korei Południowej – książka osiadłej w Polsce Koreanki, autorki popularnego kanału poświęconego tej tematyce. Podobnie jak w internetowych filmikach Mok koncentruje się w „7736 km” na opisywaniu rozmaitych ciekawostek dotyczących codziennego życia w jej kraju: randkowania, etykiety w pracy, specyficznej mentalności, kulinariów itd. Niektóre z nich mogą być dla Polaków zaskoczeniem.

„DRAGON BALL SUPER: SUPER HERO"

OKIEM LAIKA

Ocena: 7

KINOWA dystrybucja anime w Polsce leży i kwiczy mniej więcej od momentu zamknięcia Vision, a z nim – Anime Gate. Czasem trafią się filmy Mamoru Hosody, ale nawet taki fenomen jak „Dragon Ball" musiał poczekać aż dwie dekady na kolejną emisję na wielkim ekranie – za to nie byle jaką. **Z perspektywy laika „Super Hero" jawi się jako kapitalna okazja do sprawdzenia, na czym Smocza Kula (zapewne) stoi.**

Goku schodzi na dalszy plan. Na miejsce głównego bohatera wskakuje Piccolo, który po odkryciu prób wskrzeszenia Armii Czerwonej Wstęgi stara się wmieszać w jej unicestwienie podopiecznego, Gohana. Ten ostatni zapomniał zarówno o treningu, jak i o tym, że wypadałoby samemu odprowadzać córkę do szkoły, a nie skupiać się na pisaniu jakiejś tam pracy o mrówkach. Piccolo jednak nie odpuści: zaserwuje mu i lekcję WF-u, i... taką z ojcostwa. A wszystko to w ramach standardowego ratowania świata.

Sporo w filmie miętolenia ozorem, przy którym nie starano się wykorzystać medium animacji do uatrakcyjnienia tłumaczenia, o co tu chodzi. **Kiedy jednak „Super Hero" przechodzi do działania, a tłuczenie tych złych miesza się z rodzinną troską i przekazem, że nie warto osiadać na laurach, kumam, co tkwi w tej serii**: ostateczna forma przebija ostateczną formę, stawka jest ogromna ponad stan, a z ekranu wylewa się czyściutka potęga. Niby pojawiają się postacie, których genealogia jest mi totalnie obca, ale uniwersalna fabuła trzyma się ram tego jednego filmu, nie kilkuset godzin serialu. Emocje przy finałowym pojedynku wystarczyły mi, aby chcieć obczaić poprzedniczki. Nie żałuję, choć czeka mnie teraz spoooro pracy domowej. ***[SztywnyPatyk]***

OKIEM FANATYKA

Ocena: 9+

LUBIĘ „Dragon Balla" przede wszystkim za humor Akiry Toriyamy. Dlatego, mimo że w dzieciństwie, jak duża część mojego pokolenia, przeżywałem wyścig zbrojeń w „Dragon Ballu Z" (a jako dorosły oglądałem całość jeszcze dwa razy), za największą moc tej serii uważam właśnie ów specyficzny dowcip.

I sam Toriyama chyba też, bo „Dragon Ball Super" – jego wielki powrót do cyklu – **łączy klimaty DB i DBZ w najlepszy możliwy sposób**. Tak jest również w „Super Hero": zero nadęcia, czysta rozrywka. Choć temat wydaje się poważny – porwanie Pan, powrót Czerwonej Wstęgi i jeszcze silniejsze androidy – to wszystko w zasadzie pretekst dla dragonballowej obyczajówki. Nie mogło się obejść bez nowych przemian, wiszących na włosku losów Ziemi i gigantycznych wybuchów, ale na pierwszym planie znajdują się tu Piccolo w roli najlepszej matki świata (znowu!) oraz Gohan w roli nie najlepszego ojca świata. No i sama Pan, która trochę podrosła i nabrała charakteru, zasilając tym samym już i tak ogromny zestaw świetnych postaci z tego uniwersum.

Większość seansu „Super Hero" – nie przesadzam! – przesiedziałem w kinie z wielkim uśmiechem na twarzy. Pewnie niemała tu zasługa nostalgii, ale gdyby chodziło tylko o nią, byłby to film na siódemkę. A ja autentycznie nie spodziewałem się, iż całość może wyjść aż tak dobrze, mimo że przecież wiem, w jakiej formie jest Toriyama.

Trzymam kciuki za kolejne kinówki – i oby pojawiły się również w Polsce! Niech sobie będą w tym 3D, które trochę udaje 2D, ale przede wszystkim po prostu dobrze wygląda. Jeśli dzięki temu mają mieć taki rozmach, to jako psychofan całej marki daję okejkę. ***[spikain]***

„ZBRODNIE PRZYSZŁOŚCI"

Ocena: 6+

DAVID Cronenberg zasłynął przede wszystkim jako twórca odrażających body horrorów. Makabryczna przemiana Jeffa Goldbluma w „Musze", poszukiwania pirackiej stacji telewizyjnej nadającej materiały z tortur w „Wideodromie" czy opowiadający o subkulturze czerpiącej spełnienie seksualne w wypadkach samochodowych „Crash" to dziś klasyka kina. W najnowszym filmie Kanadyjczyka odnajdziemy wpływy każdego z tych dzieł, lecz same „Zbrodnie przyszłości" do takiego kanonu raczej nie trafią.

Akcja filmu rozgrywa się w futurystycznym świecie, w którym ludzie przechodzą przyspieszoną ewolucję i hodują nowe organy. Główny bohater, Saul Tenser (w tej roli Viggo Mortensen), jest specyficznym artystą performerem. W swojej „sztuce" użycza własnego ciała do publicznych operacji, w czym pomaga mu grana przez Léę Seydoux Caprice.

Mamy więc oryginalną wizję przyszłości, erotyczną fascynację chirurgią i nawet przesłanie ekologiczne (zjadanie plastiku). Nie brakuje też intrygujących pomysłów wizualnych takich jak taniec człowieka z wyhodowanymi na całym ciele uszami. Niestety sugestywny klimat budowany przez świetne zdjęcia to trochę za mało, by zaangażować widza. Mam wrażenie, że obiecujący pomysł wyjściowy na scenariusz znacznie by zyskał, gdyby zrealizowano go w formie serialowej.

Poniekąd można traktować „Zbrodnie przyszłości" jako powrót Cronenberga do korzeni po latach eksperymentów z innymi konwencjami. Można też uznać je za klamrę w twórczości Kanadyjczyka (taki sam tytuł nosił jego drugi film pełnometrażowy). Ostatecznie jednak dzieło pozostawia nas z uczuciem niedosytu. ***[rajmund]***

WARTO POCZYTAĆ

POLECA: **SMUGGLER**

„Księga zaginionych opowieści. Historia Śródziemia", t. 1, J.R.R. Tolkien

Coś dla hardkorowych fanów Śródziemia – pierwsza część 12-tomowego (!!!) cyklu opisującego dzieje tej niezwykłej krainy. Oprócz wcześniejszych wersji niektórych opowiadań znanych z „Silmarillionu" zawiera także niedokończone historie, wiersze, poematy, listy i komentarze J.R.R. Tolkiena. W pierwszych dwóch tomach poczytamy o początkach Valarów, elfów, ludzi, krasnoludów i orków, a także o krainach, w których została umiejscowiona ich historia. Poznamy Valinor z drugiego krańca zachodniego oceanu, Śródziemie i Wielkie Krainy pomiędzy morzami wschodu i zachodu oraz złowieszczy Angband, siedzibę Morgotha

„KAŻDY WIE LEPIEJ”

Ocena: 2

JEŚLI chce się napisać historię o familii, trzeba wiedzieć, że w oku tego cyklonu powinno zostać zasiane ziarenko porozumienia. Mamy sprzeczności, ale je rozumiemy. A jeżeli mówimy o rodzinie patchworkowej, musimy wziąć pod uwagę potomków z obojga związków, dawnych partnerów, starych i nowych znajomych, nowych i starych teściów i tak dalej. **Taka masa postaci wymaga niezwykłego wyczucia ze strony twórców, aby utrzymać wszystkich w ryzach – a „Każdy wie lepiej” lezie na skróty.**

Ania i Grzesiek, straumatyzowani poprzednimi małżeństwami, pragną stworzyć nową rodzinę. Ich bliscy chcą jednak temu zapobiec, ponieważ... zakochani mają nie być razem. Dlaczego? Nie interesuj się, bo kociej mordy dostaniesz. Mają nie być razem! Film musi trwać! Co najmniej półtorej godziny! Wszystkich poza parą przedstawia się jako nieprawdopodobnie zacietrzewione osoby, które nie zważają na to, że rozwody tej dwójki można łatwo uzasadnić. Knowania teściów i dzieci powinny bawić, zamiast tego smucą cynizmem. Bo przecież z czego się śmiać, jak nie z nieszczęść innych?

Nici z przekazu, że patchworkowa rodzina to nadal rodzina; scenarzysta wolał rzucać słówkiem „patchwork”, jakby to była mistyczna siła czy inna świeżynka z Zachodu. **Nici z komedii, dostajemy tylko dramat.** Twórcy zorientowali się, że to nawet śmieszne nie jest, rzucili więc kostką, wypadło dwa i co dwie sceny leci w tle desperacka symfonia trąbek i cymbałków. Nie dałoby się oglądać filmu przez totalny brak energii ze strony reżysera, a tak napierniczające plumkanie odwraca uwagę! Hurra! ***[SztywnyPatyk]***

książka

„EMPUZJON”, OLGA TOKARCZUK

Ocena: 8

AKCJA polskiej „Czarodziejskiej góry” toczy się w podobnym czasie i okolicznościach, co powieść Thomasa Manna: bohater odwiedza uzdrowisko dla gruźlików, kuracjusze tworzą zaś konglomerat poglądów ówczesnego europejskiego społeczeństwa (chociaż ich wypowiedzi i sądy wcale nie są takie odległe od obecnych). Mieczysław Wojnicz, student Politechniki Lwowskiej, trafia do sanatorium w Görbersdorfie (dzisiejsze Sokołowsko). **Niewinnie zapowiadający się urlop dla podreperowania sił witalnych przeradza się w horror z pogranicza snu i jawy**, a okoliczności wydają się równie niesamowite, co napotkani po drodze ludzie... Chociaż ci ostatni są jak ich napuszone przemowy: wycięci z kartonu i pomalowani na jaskrawe barwy.

To fascynujące, jak w książce, w której nie pojawia się ani jedna ważna postać żeńska, kwestie kobiecości stoją na pierwszym miejscu. Wokół tego tematu krąży większość dyskusji. Kobiety, nazywane przez bohaterów słabszymi intelektualnie istotami („Kobieta reprezentuje miniony i niższy etap ewolucji...”), są nieme, niewidzialne i bliskie sprzętom domowym albo zwierzętom, a jednocześnie ich obecność wyznacza kierunek fabuły. Wszystko, co ważne, wiąże się z nimi: śmierć żony właściciela pensjonatu wzburza kuracjuszy, a jej opuszczony pokój staje się czymś na kształt tajemnej świątyni dla Mieczysława poznającego z fascynacją elementy świata, który dotąd był mu – jako mężczyźnie – obcy.

„Pociągają nas szpary między deskami podłogi” – ten jeden cytat wiele mówi o „Empuzjonie”. To lektura wonna, smakowita, barwna. Czytanie powieści przypomina obcowanie z malowidłem, które ogląda Mieczysław: obraz schowany w obrazie schowanym w obrazie, twarze wyłaniające się z liści krzaczka umieszczonego na trzecim planie. Wiele jest tu ukryte i w tym tkwi cały urok. ***[Ranafe]***

WARTO POCZYTAĆ

POLECA: **SMUGGLER**

„Jak przeżyć w starożytnej Grecji”, Robert Garland

JAKIE szanse na przeżycie 365 dni miałbyś w 420 roku p.n.e. w Atenach? Jaki widok rozpostarłby się przed tobą? Gdzie byś mieszkała i co jadła? Na jaką pomoc mógłbyś liczyć podczas choroby? Co powinnaś umieć i wiedzieć, by udało ci się przetrwać, a czego należałoby unikać? Ta książka daje odpowiedzi na te (i masę innych) pytań, a czyni to w sposób przyjemny i wciągający.

muzyka

„OF KINGDOM AND CROWN” MACHINE HEAD

Ocena: 8

W 2018 roku po wydaniu słabego „Catharsis” i opuszczeniu zespołu przez perkusistę Dave'a McClaina (23 lata w składzie) oraz gitarzystę Phila Demmela (15 lat) Machine Head znalazło się na rozdrożu. Całe szczęście „Of Kingdom and Crown” wypada bardzo dobrze: **jest brutalnie, jest klasycznie, jest też nowocześnie. A przede wszystkim jest machineheadowo.** Godzinny odsłuch to pełny repertuar tego, co zespół prezentował na przestrzeni ostatnich trzech dekad. Różnorodność muzyczna nie oznacza jednak w tym przypadku braku spójności – płyta składa się na sensowną całość, którą można by jednak skrócić (ostatnim 15 minutom brakuje nieco tożsamości, przez co zlewają się w mojej pamięci w jeden długi i niespecjalnie ciekawy utwór). Pierwsza połowa albumu wypada zwyczajnie lepiej – otwierający „Slaughter the Martyr”, 10-minutowy moloch, wprowadza w nastrój, zaczynając łagodnie, a kończąc na ciężkim graniu, które kojarzymy z MH najbardziej, i nadaje ton wydawnictwu. Zmiana tempa – odhaczona; zapadające w pamięć riffy oraz solówki – obecne. Znalazło się też miejsce dla przebojowego refrenu, elementu niezwykle mocnego na tej płycie. Weźmy choćby „Unhallowed” wchodzące na zupełnie inny poziom za sprawą refrenu właśnie – jednego z najlepszych, jakie słyszałem w życiu.

„Of Kingdom and Crown” raczej nie uznam za mój ulubiony krążek tej dekady, ale w czołówce znajdzie się na pewno. Dobrze słyszeć, że jeden z najważniejszych zespołów metalowych ostatnich dziesięcioleci wrócił na właściwą ścieżkę. Szczególnie jeśli obok Flynna na gitarze gra tam nasz rodak – Wacław „Vogg” Kiełtyka z Decapitated.

PS Panie Flynn, daruj pan sobie jednak albumy koncepcyjne, bo zamiast „The Wall” wyszła trochę grafomania. ***[Ninho]***

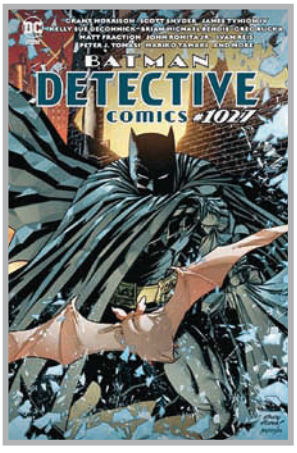
KADREM I DYMKIEM

PROWADZĄCY TEN KĄCIK GRUBY AL TO WŁAŚCICIEL LICZĄCEJ PRZESZŁO TYSIĄC WOLUMINÓW I STALE POWIĘKSZAJĄCEJ SIĘ KOLEKCJI KOMIKSÓW. JEGO ULUBIONYM GATUNKIEM POZOSTAJĄ CZYTANE OD DZIECIŃSTWA AMERYKAŃSKIE HISTORIE O SUPERBOHATERACH, ALE NIE POGARDZI TEŻ POZYCJAMI EUROPEJSKIMI CZY DOBRĄ MANGĄ.

„BATMAN. DETECTIVE COMICS #1027"

RÓŻNI AUTORZY

OCENA: 3



ZAMASKOWANY obrońca Gotham zadebiutował w 27. numerze serii „Detective Comics", niemal z marszu stając się jej głównym bohaterem. Pozwoliło to wydawnictwu DC Comics świętować jubileusz dwukrotnie: przy okazji tysięcznej odsłony cyklu oraz zeszytu #1027.

Album zawiera 12 krótkich opowieści stworzonych przez różnych autorów pracujących nad komiksami z Batmanem na przestrzeni lat. Nie brakuje wśród nich najgorętszych nazwisk – takich jak Grant Morrison, Scott Snyder czy Kelly Sue DeConnick. **Problem w tym, że nowelki warte zapamiętania policzyć można na palcach jednej ręki.** Tom czytałem kilka tygodni przed napisaniem tego tekstu i biorąc po tym czasie „Detective Comics #1027" ponownie do ręki, zdałem sobie sprawę, że zdecydowana większość opowieści już uleciała z mojego geekowskiego umysłu. Trudno mi uzasadnić wydanie sześciu dyszek na „Młodą" Grega Rucki (historię o policjantce zderzającej się z rzeczywistością pracy w Gotham) czy „Detektywa #26" Granta Morrisona (opowieść o niedoszłym superbohaterze, którego krótką karierę zakończył debiut Zamaskowanego Krzyżowca), jeśli te drobne opowiastki znajdują się w antologii komiksów niecekawych i zwyczajnie nużących.

Na rynek co chwila trafiają dziesiątki pozycji z Batmanem, co doskonale widać nawet po tym kąciku. Nie brakuje wśród nich historii wybitnych, takich, które warto mieć w swojej bibliotece. Jubileuszowy tom „Detective Comics" to jednak jeden z tych tytułów, które z czystym sumieniem można sobie odpuścić.

„BATMAN. EGO I INNE OPOWIEŚCI"

SCENARIUSZ I RYSUNKI: DARWYN COOKE

OCENA: 7

OCENA antologii komiksów Darwyna Cooke'a sprawia mi tak duży problem, że piszę tę recenzję już po raz trzeci. Przede wszystkim nie sposób nie docenić albumu zbierającego historie stworzone przez tak unikalnego twórcę. Rysunki Cooke'a, przywodzące na myśl kreskówki z Mrocznym Rycerzem z lat 90. (w tym kultowego „Batmana: The Animated Series") połączone są tu z oryginalnymi, dopracowanymi scenariuszami. Tytułowe „Ego" to świetnie zrealizowany komiks, w którym dręczony niepowodzeniem Bruce Wayne konfrontuje się ze swoim alter ego. Fani docenią też „Batman/Spirit" o Gacku współpracującym z kampowym bohaterem stworzonym przez Willa Eisnera. **Największą gwiazdą jest jednak bez wątpienia „Wielki skok Seliny" skupiający się na postaci Kobiety Kota.** Ta utrzymana w stylistyce retro opowieść wciąga po same uszy, a rysunki autora połączone z filmowymi kadrami nie pozwalają oderwać się od lektury. Tom uzupełniają krótsze komiksy – w tym przypadku szczególnie warto wymienić „Batmana na randce" z fantastycznymi rysunkami Tima Sale'a.

Same zachwyty. Gdzie więc tkwi problem, o którym pisałem na początku? Otóż „Ego" wydane zostało już przed laty jako osobny tomik. „Wielki skok Seliny" opublikowano z kolei w ramach trzytomowej serii „Catwoman" – historia ta zdecydowanie nabiera głębi, gdy poznaje się ją jako część większej całości. Osobom, które chcą zaznajomić się z dokonaniami zmarłego przedwcześnie twórcy, polecam zakup nieobecnej w antologii „Nowej granicy" – to najważniejsze dzieło Cooke'a.

„ŁASUCH. POWRÓT"

SCENARIUSZ I RYSUNKI: JEFF LEMIRE

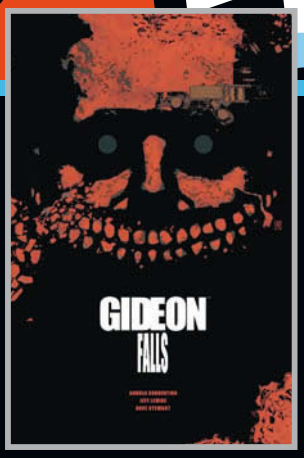
OCENA: 4

APETYT streamingowych gigantów na adaptacje komiksów wydaje się nienasycony. Stale powstają nowe seriale oparte na historiach obrazkowych, na czym chcą skorzystać również ich twórcy, wracając do zamkniętych przed laty opowieści. Tak było też z „Łasuchem" zekranizowanym przez Netfliksa. Czy nowa opowieść o rogatym bohaterze wypada równie dobrze, co recenzowana w poprzednim numerze CDA kontynuacja „Chłopaków"? Niestety nie.

Akcja „Powrotu" rozgrywa się 300 lat po wydarzeniach przedstawionych w oryginalnej opowieści. Komiks przedstawia losy chłopca o jelenich rogach do złudzenia przypominającego Gusa, protagonistę pierwotnego cyklu. Wychowywany na udającym las zamkniętym obszarze bohater powoli odkrywa prawdę o otaczającym go mrocznym i pełnym niebezpieczeństw świecie. **Autor zaserwował czytelnikom powtórkę z rozrywki, bawiąc się w dużym stopniu w reinterpretowanie tej samej historii.** To, co działało w ramach rozbudowanej serii (pierwowzór składał się z 40 zeszytów), nie sprawdza się jednak równie dobrze jako krótka, bo zaledwie sześciozeszytowa nowelka. Postaciom brakuje głębi; Gus i towarzyszący mu Jepperd przebyli w oryginalnej sadze długą drogę, co nie tylko dało

„GIDEON FALLS OMNIBUS”

SCENARIUSZ: JEFF LEMIRE, RYSUNKI: ANDREA SORRENTINO



OCENA: 8+

BORYKAJĄCY się z poważnymi problemami psychicznymi Norton, którego umysł ogarnięty jest obsesją na punkcie tajemniczej „czarnej stodoły”, poszukuje w miejskich odpadkach ukrytych wskazówek. Wilfred, ksiądz, którego wiarę los wystawił na poważną próbę, zostaje wysłany do niewielkiej miejscowości, by przejąć parafię po zmarłym w tragicznych okolicznościach proboszczu. Losy dwóch pozornie niemających ze sobą nic wspólnego bohaterów splecie mroczny sekret od wieków kładący się cieniem na życiu mieszkańców tytułowego Gideon Falls.

Duet twórców oferuje nam wyjątkowo gęstą historię łączącą elementy horroru i fantastyki. Jeff Lemire, którego nazwisko widnieje na wielu głośnych pozycjach z ostatnich lat, wie, jak przykuć czytelnika do swojej opowieści poprzez umiejętne budowanie atmosfery narastającego niepokoju. Omnibus zawiera wszystkie wydane w ramach serii zeszyty, co sprawdza się znakomicie, bo nie sposób się od nich oderwać. Duża w tym zasługa włoskiego rysownika potrafiącego mistrzowsko przechodzić od realistycznych scenerii do psychodelicznego chaosu. Wrażenie zagłębiania się w szaleństwie potęguje bardzo oryginalne kadrowanie, lecz graficzne eksperymenty nigdy nie wywołują uczucia zagubienia. Drobne zastrzeżenia można mieć jedynie do stosowanego dość często zabiegu powtarzania kadrów.

Cykl zdobył w 2019 roku statuetkę Eisnera (najważniejszą nagrodę przyznawaną komiksom) w kategorii najlepszej nowej serii, co absolutnie nie dziwi. Wyjątkowo satysfakcjonująca lektura!

„SZKŁO, ŚNIEG I JABŁKA ORAZ INNE HISTORIE”

SCENARIUSZ: NEIL GAIMAN, RYSUNKI: COLLEEN DORAN, FÁBIO MOON, GABRIEL BÁ

OCENA: 7

UWIELBIAM Neila Gaimana. Nieważne, czy biorę do ręki książkowych „Chłopaków Anansiego”, komiksowego „Sandmana”, czy też siadam przed ekranem, zaczynając seans „Koraliny”. Sięgając po jego dzieło, wiem, że bez względu na formę na pewno znajdę w nim szczyptę tej samej, dobrze mi znanej magii.

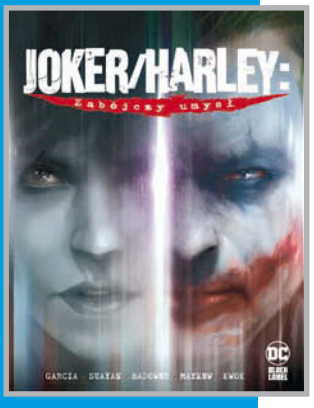
Jeśli jednak chcielibyśmy uznać „Szkło, śnieg i jabłka...” za kolejny przykład gaimanowskich czarów, to musielibyśmy najpierw przymknąć oko na nieudolny sposób ich przekazu. Zbiór składa się z komiksowych adaptacji trzech opowiadań – i choć fabuły pozostały te same, to w tłumaczeniu na język komiksu zagubił się cały ich sens. Zarówno „Jak rozmawiać z dziewczynami na prywatkach” (opowieść o dwóch najlepszych kumplach trafiających przypadkiem na bardzo dziwną domówkę), jak i „Trollowy most” (smutna historia Jacka, który jako dziecko spotyka podczas jednej z wędrówek trolla strzegącego starego mostu), **mimo iż wizualnie prezentują się bardzo dobrze, jako komiksy wypadają mniej przekonująco niż w formie prozy**. Ocenę zbioru zdecydowanie podnosi tytułowe „Szkło, śnieg i jabłka”. Ta mroczna wersja baśni o królewnie Śnieżce okraszona jest przepięknymi rysunkami Coleen Doran przywodzącymi na myśl kościelne witraże.

Jako wielbiciel autora czuję wręcz obowiązek postawienia tego tomu na swoim regale. Jeśli jednak nie znacie jeszcze komiksowych dokonań Gaimana, radzę w pierwszej kolejności sięgnąć po wybitnego „Sandmana”.

nam szansę, by dobrze ich poznać, ale również pozwoliło Lemire'owi stopniowo rozwijać swoich protagonistów i zmieniać sposób ich zachowania, z kolei bohaterowie „sequela” wsiadają do taksówki, która zawozi ich wprost na linię mety. Również rysunki sprawiają wrażenie, że autor poszedł na skróty. Kreska w „Łasuchu” zawsze była prosta, nieco niedokładna i chaotyczna. Niedokładność i chaotyczność „Powrotu” przekracza jednak poziom, do jakiego autor nas przyzwyczaił. Pozycja wyłącznie dla największych fanów.

„JOKER/HARLEY. ZABÓJCZY UMYSŁ”

SCENARIUSZ: KAMI GARCIA
RYSUNKI: MIKE MAYHEW, MICO SUAYAN, JASON BADOWER



OCENA: 8+

LUBISZ Harley Quinn w wykonaniu Margot Robbie? A może z niecierpliwością czekasz na kolejny sezon serialu animowanego HBO (którego dotychczasowe odcinki serdecznie polecam)? Świetnie się składa, w tym komiksie dostaniesz bowiem... kompletnie inną bohaterkę. Harley wykreowana przez Kami Garcię jest profilerką sądową pracującą z policją Gotham City nad sprawą brutalnego seryjnego mordercy. Komiks nawet nie próbuje udawać, że może być nim kto inny niż wymieniony w tytule król zbrodni. Ważne wydaje się natomiast to, jakim zabójcą jest Joker. W tym wydaniu to nie zakochany w potyczkach z Batmanem szalony klaun, a piekielnie inteligentny złoczyńca odwołujący się w swych makabrycznych praktykach do dzieł sztuki; przyjemność sprawia mu nie chaos, lecz gra z tymi, którzy go tropią. Harley („sztuka” Jokera dotknęła ją także osobiście) podejmuje rzuconą rękawicę i w próbie dotarcia do antagonisty przekracza kolejne pozornie nieprzekraczalne granice.

„Zabójczy umysł” to świetnie poprowadzony thriller psychologiczny. Główny wątek, przeplatany rozbudowującą profil mordercy genezą, wciąga bez reszty. Duża w tym zasługa hiperrealistycznych rysunków i miejscami bardzo oszczędnego operowania kolorem, co dodatkowo podkreśla ponury wydźwięk opowieści. Historię zamkniętą w twardej oprawie i większym niż standardowy amerykański komiks formacie można przeczytać jednym tchem. Tym większa szkoda, że jej finał okazuje się dość rozczarowujący – budowane napięcie nie znajduje tu odpowiedniego ujścia. |CDA|

Powrót na Księżyc

Czeka na księżycową bazę: **Krigor**

Od momentu, kiedy pożegnaliśmy się z Księżycem, mija właśnie 50 lat. Największy technologiczny sukces naszej cywilizacji ustąpił prozie życia, a ludzkość jakby zapomniała o Srebrnym Globie. NASA jednak chce to zmienić, próbując z powrotem się na nim rozgościć.

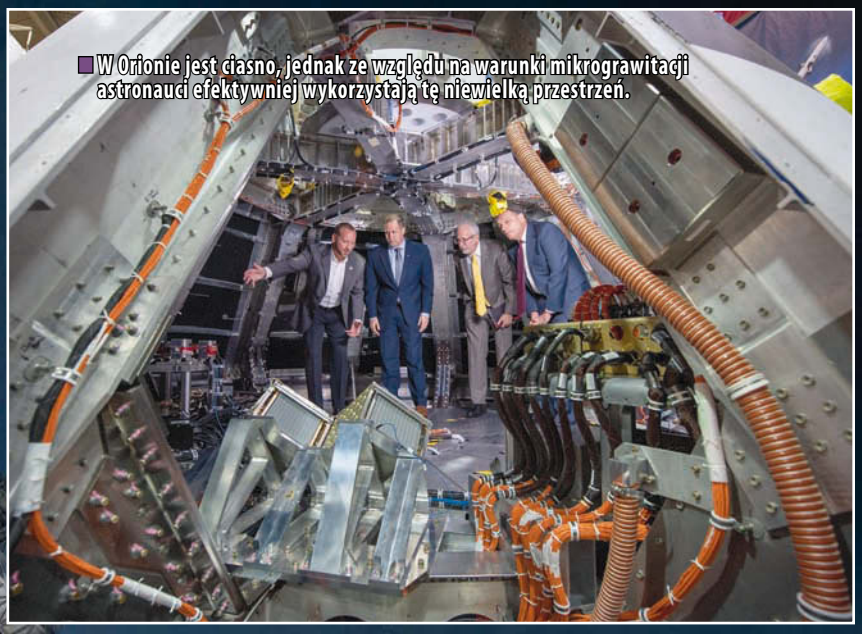
Zimnowojenny klimat sprawił, że przeszło pół wieku temu nikt z kosztami się nie liczył. Po tym, jak dostali kilka soczystych fang w nos od ZSRR, Amerykanie tytanicznym wysiłkiem wysłali na Księżyc sześć załogowych misji. Sukces ten był im potrzebny – wróg zza żelaznej kurtyny mógł poszczycić się pierwszym sztucznym satelitą Ziemi, pierwszymi mężczyzną i kobietą w kosmosie, pierwszym spacerem kosmicznym, a wcześniej także orbitującymi zwierzakami (których los nierzadko miał smutny koniec, swoją drogą). **Lądowanie na Księżycu było więc dla Amerykanów jedyną szansą, by zwyciężyć i znokautować przeciwnika**, czego dokonali w niespełna osiem lat, licząc od słynnego przemówienia prezydenta Johna F. Kennedy'ego. A teraz znów wzięli się do roboty.

Koniec ery

Fakt, że od ostatniej misji programu Apollo – oznaczonej numerem 17 – minęło aż pół wieku, sprawił, iż na dobrą sprawę z całego tego trudu pozostało, cóż, doświadczenie. Z technologii nie było co zbierać, gdyż po drodze zmieniło się w zasadzie wszystko, a dziś nikt o zdrowych zmysłach nie podjąłby się lądowania na Srebrnym Globie z wykorzystaniem komputera, którego pamięć zapełniały... starsze panie, nawlekając według dostarczonego przez MIT schematu magnetyczne rdzenie na przewody stanowiące potem serce lądownika księżycowego.

Potrzebne były nowe zabawki. Tyle że... jakoś nie chciały się pojawić. **Obecny stan amerykańskiej astronautyki jest wypadkową nietrafionych inwestycji oraz słodko-gorzkiego sukcesu promów kosmicznych.** Te ostatnie niewątpliwie przyczyniły się do ciągnącej się przez trzy dziesięciolecia dominacji Amerykanów w kosmosie. Równocześnie jednak w praktyce na długie lata zamroziły prace nad sensowną alternatywą i kiedy 1 lutego 2003 roku Columbia, wracając z misji, wskutek wcześniejszego rozprucia poszycia przy starcie rozpadła się na tysiące elementów, stało się jasne, że era wahadłowców dobiega końca. Program promów kosmicznych ostatecznie zamknięto – przedłużywszy ich

Zdjęcie: NASA



W Orionie jest ciasno, jednak ze względu na warunki mikrograwitacji astronauci efektywniej wykorzystają tę niewielką przestrzeń.

żywot o tyle, o ile się dało – w 2011. Wraz z wylądowaniem Atlantis po przeszło 12-dniowej misji Amerykanie pożegnali trwającą 30 lat epokę wahadłowców. Tym samym jednak... obudzili się trochę z ręką w nocniku, gdyż sensownych alternatyw nie było widać.

W tych czasach otwarcie już mówiono o kryzysie NASA i niekiedy – ze względu na jej nieudolność – wręcz podważano sens istnienia amerykańskiej agencji kosmicznej. Ta z jednej strony żegnała się bowiem z wahadłowcami, z drugiej zaś ugrzęzła w kilku projektach, które ostatecznie spaliły na panewce – i to nawet pomimo faktu, że były naprawdę ambitne, a czas przecież naglił. Constellation, skasowany w 2010 roku, miał wynieść ludzi na Księżyc i otworzyć im drogę na Marsa, równocześnie też obsługując najbliższe okolice Ziemi. Gigantyczne koszty, jeszcze większe opóźnienia i nietrafiona wizja rakiet Ares sprawiły jednak, że ostatecznie się nie udało. Okazję wykorzystywała konkurencja: jak pewnie niektórzy pamiętają, **okres po wycofaniu wahadłowców to czas, kiedy brylowali Rosjanie. Ich rakiety robiły za taksówki dowożące sprzęt i astronautów na pokład Międzynarodowej Stacji Kosmicznej**, której bez kolejnych Sojuzów najprawdopodobniej nie udałoby się utrzymać. Od 2009 roku Rosjanie byli odpowiedzialni za 40 załogowych misji na MSK, dopiero w 2020 astronautów na orbitę dostarczył SpaceX.

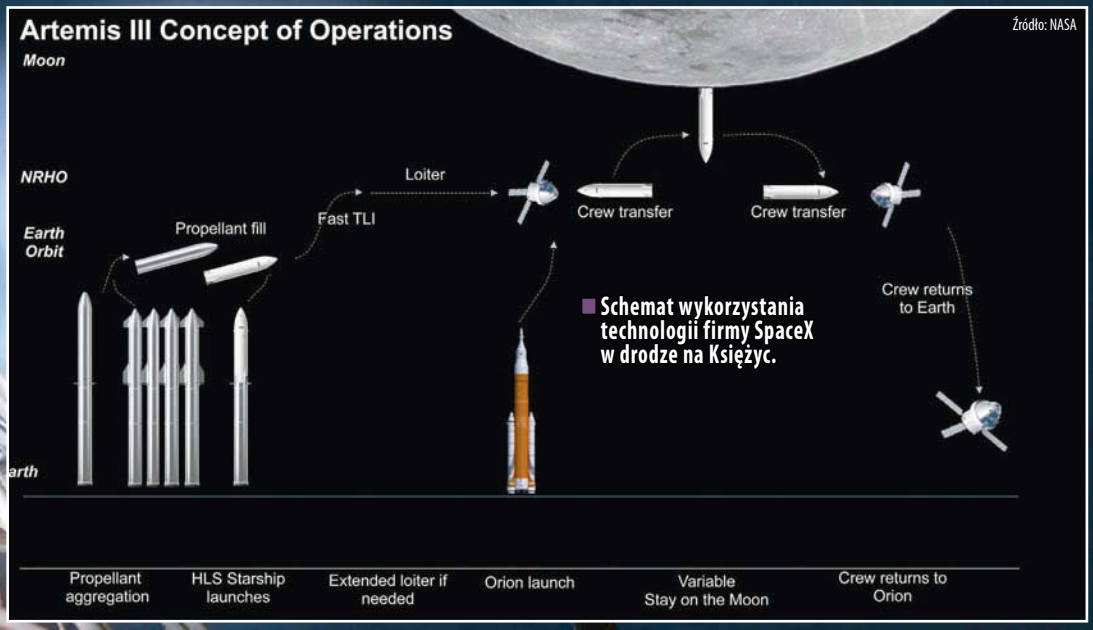
Artemis – siostra Apolla

Nazwa tej amerykańskiej prywatnej firmy pojawia się tu nieprzypadkowo. Bezpośrednio po uśmierceniu wahadłowców i skasowaniu programu Constellation Amerykanie zaczęli za sprawą Baracka Obamy prace nad rakietami z serii Space Launch System. Kierunek ten potwierdził Donald Trump, w 2017 roku otwierając program, który zakłada powrót na Księżyc i dotarcie do Marsa – co ciekawe, **jednym z jego głównych filarów jest współpraca sektorów państwowego i prywatnego**. Bo jak się okazało, ten ostatni nie dość, że zaczął się tworzyć, by „oddolnie" wypełnić lukę po wahadłowcach, to jeszcze świetnie sobie radzi, czego dowód stanowiły właśnie pierwsze załogowe loty rakiet Falcon 9 i statków Crew Dragon firmy SpaceX. Nim to się jednak stało, wspomniany wcześniej program ochrzczono imieniem Artemidy – greckiej bogini łowów, siostry bliźniaczki Apolla, pod którego patronatem ludzie polecieli pierwszy raz na Księżyc.

Nazwa **Artemis obejmuje cały program podzielony na szereg kolejnych misji** – a start pierwszej z nich, Artemis I, miejmy nadzieję, będziemy niedługo oglądać. To wyprawa bezzałogowa: jej celem jest wszak test nowej technologii i rakiety SLS, następnie przelot statku Orion na tzw. odległą orbitę wsteczną Księżyca (oddaloną od naszego satelity o ok. 70 tys. km) i bezpieczny powrót na Ziemię zakończony lądowaniem w Pacyfiku.

Pierwsza misja załogowa – Artemis II – ruszy najprawdopodobniej w 2024 roku i potrwa 10 dni. W tym czasie już obsadzony astronautami statek Orion okrąży Księżyc i wróci na Ziemię, dodatkowo sprawdzając w praktyce

Źródło: NASA



Schemat wykorzystania technologii firmy SpaceX w drodze na Księżyc.

Zdjęcie: NASA

Statek Orion jest już testowany od lat, m.in. w oceanie, gdzie wyląduje po zakończeniu misji.

Zdjęcie: NASA

Wraz z ludźmi w okolicach Księżyca docelowo pojawi się również stacja orbitalna Gateway.

swój system manewrowy. **Na kolejny „mały krok dla człowieka" poczekamy planowo do 2025: wtedy na Srebrnym Globie pojawi się załoga Artemis III**, a na jego powierzchni stopy postawią pierwsza kobieta i pierwszy mężczyzna o innym niż biały kolorze skóry, co NASA podkreśla w swoich materiałach. Do lądowania dojdzie w okolicach południowego bieguna, astronauci zaś m.in. pobiorą próbki księżycowego lodu.

Kolejne misje programu Artemis odbędą się w 2027 i 2028 roku. Pierwsza z nich dostarczy na orbitę Księżyca moduł stacji orbitalnej Gateway, dwie następne zaś ponownie obejmą załogowe lądowania na Srebrnym Globie (przy okazji astronauci rozbudują wspomnianą stację). Wstępnie zaplanowano również pięć późniejszych misji, podczas których NASA zacznie dostarczać na powierzchnię Księżyca elementy pierwszej bazy, tym samym tworząc podwaliny pod stałą obecność ludzi na satelicie – to jednak pieśń przyszłości, bo mówimy o latach 30. obecnego wieku.

Nie tylko SLS

By wszystko to było możliwe, zarówno NASA, jak i sektor prywatny musiały zająć się pracą nad nowymi technologiami. Siłą rzeczy uwagę przykuwa rakieta SLS, która ma zostać głównym „nośnikiem" misji Artemis. System ten powstawał w bólach – księgowym NASA od pęczniejących kosztów puchły głowy, niekiedy nawet uciekali się do sztuczek, by ukryć rzeczywiste wydatki, co zresztą wywołało spory skandal w amerykańskiej administracji. Koniec końców **po wydaniu 21 mld dolarów udało się stworzyć rakiety**, i to – jak na państwową agencję – całkiem nieźle przemyślane. Ogółem zaplanowano trzy warianty (SLS Block 1, SLS Block 1B i SLS Block 2), do tego każdy może występować w wersji załogowej i towarowej. Cechą wspólną wszystkich tych maszyn jest pierwszy człon: mierząca prawie 65 m wysokości i 8,4 m średnicy rura, którą wypełnia 2,8 mln litrów wodoru i tlenu w postaci ciekłej. Do głównego członu przyczepione są boostery – znane jeszcze z wahadłowców silniki pomocnicze odczepiane od konstrukcji po wyczerpaniu paliwa. SLS mogą wysłać na Księżyc odpowiednio 27, 38 i aż 43 tony ładunku. Skąd takie różnice? Block 1B i Block 2 będą korzystać z wydajniejszego niż w przypadku Block 1 drugiego członu, z kolei najmocniejsza wersja – czyli Block 2 – dostanie dodatkowo potężniejsze boostery.

Za nowinkę należy również uznać statek Orion – choć na dobrą sprawę to technologia, którą zaczęto opracowywać jeszcze w ramach programu Constellation. **Mimo że słowo „statek" brzmi dumnie, w praktyce czworo astronautów będzie miało do dyspozycji 9 m³ przestrzeni.** To niewiele, ale ze względu na warunki mikrograwitacji cała dostępna kubatura na pewno zostanie wykorzystana sprawniej niż na Ziemi. W statku kosmiczni podróżnicy będą mogli spędzić do 21 dni (a przy użyciu zewnętrznych systemów podtrzymywania życia do pół roku), korzystając przy tym z toalety, miejsca do ćwiczeń i schronienia, które osłoni ich przed promieniowaniem w przypadku rozbłysku na Słońcu. Co ciekawe, Orion jest wyposażony w system ewakuacyjny odrzucany po udanym starcie rakiety. Nie mniej istotne części statku stanowią zarówno stworzony w Europie moduł serwisowy, jak i osłony: główna, składająca się z 1300 płytek wykonanych m.in. z krzemu, oraz termiczna, mająca zabezpieczyć załogę podczas wejścia Oriona w atmosferę Ziemi. Ten ostatni „pancerz", ze 186 płytek, musi wytrzymać temperaturę 2800°C, do której wskutek tarcia nagrzeje się pędzący z prędkością 40 000 km/h statek.

KIEDY POLECI?

W momencie oddawania tekstu do druku mieliśmy za sobą dwie próby startu misji Artemis I. Każdorazowo skończyło się tak samo: wykryte po drodze usterki spowodowały, że NASA podjęła decyzję o wstrzymaniu wystrzelenia rakiety.

Zgodnie z ostatnim komunikatem NASA, trzecia już próba rozpoczęcia bezzałogowego lotu wokół Księżyca odbędzie się nie wcześniej niż 27 września – czyli w dniu, kiedy dostaniecie do rąk niniejszy numer CD-Action. Zapasowy termin to najprawdopodobniej 2 października – tutaj jednak pewności nie ma, gdyż zależy to oczywiście przede wszystkim od terminu pierwotnego, ale i dodatkowych okoliczności i związanej z nimi decyzji NASA.

Tak czy inaczej – czekamy z niecierpliwością. Transmisję ze startu rakiety najłatwiej znajdziecie na oficjalnym kanale NASA w serwisie YouTube.

SpaceX i prywaciarze

Mamy więc rakietę i statek. Brakuje lądownika – cóż, brakuje, bo na dobrą sprawę... jeszcze nie powstał. Prace trwają, a odpowiada za nie SpaceX – **firma Elona Muska otrzymała kontrakt na przygotowanie „kosmicznej windy". Wykorzysta w tym celu swojego Starshipa**, którego jednak specjalnie na tę okoliczność zmodyfikuje. Wybór NASA odbił się szerokim echem wśród przedstawicieli sektora prywatnego, gdyż pomysł użycia Starship Human Landing Systemu wydaje się... nieekonomiczny. Lądownik ma bowiem zostać wystrzelony na orbitę Ziemi, gdzie następnie dojdzie do tankowania, co wedle szacunków wymaga co najmniej kilku dodatkowych startów rakiet z paliwem. Po

Źródło: SpaceX

Za samo lądowanie na Księżycu będzie odpowiadać firma Elona Muska, która przygotuje na tę okoliczność zmodyfikowaną rakietę Starship.

Zdjęcie: NASA

NASA opracowała prototypy skafandrów, ale za ostateczny produkt odpowiada sektor prywatny.

Jeśli podczas startu coś pójdzie nie tak, astronauci będą mogli uniknąć śmierci dzięki sekcji ewakuacyjnej statku Orion.

Zdjęcie: NASA

uzupełnieniu zbiorników w bezzałogowym locie uda się na orbitę Księżyca, tam zaś astronauci przesiądą się do niego i ruszą w dalszą podróż. W porównaniu do Oriona Starship HLS jest wręcz gigantyczny, może bowiem zabrać nawet 100 ton ładunku. Co ciekawe, po zakończeniu misji lądownik rodem ze SpaceX pozostanie na orbicie naszego satelity, gdzie teoretycznie można by go znowu zatankować i użyć – choć nie wiadomo, czy tak się stanie. Na tym jednak spekulacje się nie kończą. Firma Muska twierdzi nawet, że z czasem cały SLS i Orion staną się zbędne: po dopracowaniu technologii astronauci docelowo korzystaliby wyłącznie ze Starshipa i wynoszącej go w przestrzeń kosmiczną rakiety Super Heavy. Na razie misja ponownego podboju Księżyca będzie „lepiona" z osiągnięć myśli technicznej sektora prywatnego i państwowego.

Tak samo zresztą wygląda **sytuacja ze skafandrami kosmicznymi. Po serii niepowodzeń NASA przekazała ten temat prywatnym podwykonawcom.** Za zadanie odpowiedzialne są dwa koncerny, które mogą korzystać z dotychczasowych osiągnięć państwowej agencji (mają też pozwolenie na sprzedaż gotowego produktu na wolnym rynku). Co interesujące, NASA przekazała kontrahentom wyniki swoich badań, ale i postawiła szereg wymagań. Nowe skafandry muszą być uniwersalne pod względem rozmiaru i płci użytkownika, a do tego lżejsze, elastyczniejsze i prostsze w obsłudze niż te znane z programu Apollo – astronauci powinni móc je założyć samodzielnie w czasie poniżej 90 minut oraz mieć większą swobodę ruchów. Podobno nowe wdzianka umożliwią skręt ramion niezależnie od pozycji bioder (co wcześniej nie było możliwe), a nawet robienie pompek.

Po co to wszystko?

Dla fejmu i lajków, chciałoby się odpowiedzieć z przekąsem. Tyle że... to nie do końca prawda. Rosja może już na tym polu nie błyszczy, lecz **coraz śmielej w przestrzeni kosmicznej poczynają sobie Chiny – i to najpewniej z nimi USA konkurują, choć głośno nikt tego nie mówi**. Nie jest za to tajemnicą fakt, iż Amerykanie liczą na kolejny impuls dla gospodarki i rozwój technologii – dość powiedzieć, że program Apollo przełożył się nie tylko na lądowanie na Księżycu, ale też na przeszło 1800 wynalazków, z których większość weszła do powszechnego użycia. To jednak nie wszystko.

Od lat coraz głośniej mówi się o kosmicznym górnictwie. Układ Słoneczny jest pełen asteroid, które w dużej mierze składają się z metalu – jeśli ktoś dobierze się choćby do jednej, to zapewni sobie przewagę, jakiej inni, pozostając na Ziemi, już nie nadrobią. Świetny przykład stanowi asteroida o nazwie 1986 DA – znajduje się ona stosunkowo blisko Ziemi i według pobieżnych szacunków zawiera 10 tys. ton złota, 100 tys. ton platyny i miliardy ton żelaza oraz niklu. Dla porównania: amerykańskie rezerwy złota oficjalnie wynoszą ok. 8100 ton, Polska zaś dysponuje nieco ponad 100 tonami tego kruszcu.

USA, napędzając kolejną erę podboju kosmosu, chcą sobie po prostu zapewnić, jeśli nie monopol, to pierwszeństwo w kolejce do wszystkich tych kosmicznych skarbów. I robią to całkiem nieźle. Tym razem **w ślad za państwowym molochem w przestrzeń ruszają bowiem prywatne koncerny** – na pewno ekonomiczniejsze pod względem rachunku zysków i strat, potrafiące liczyć i optymalizować koszty, a przede wszystkim cholernie wręcz innowacyjne. SpaceX chwali się, że dzięki odzyskiwaniu członów swoich rakiet firmie udało się zbić koszt wyniesienia 1 kg na orbitę do 2,7 tys. dolarów, kiedy w przypadku rakiety Saturn V trzeba było wydać na to 35 tys. dolarów (po uwzględnieniu inflacji), a jeśli chodzi o wahadłowce – aż 54,5 tys. dolarów. Jak widać, różnica jest ogromna, co jasno pokazuje, że prywaciarze „potrafią w kosmosy" – choć na razie wciąż brakuje im środków.

Zaczyna się nowa era podboju kosmosu.

Z której strony by nie spojrzeć i czego by nie mówić o motywacjach, jedno jest pewne: zaczyna się nowa era podboju kosmosu. I jeśli wszystko dobrze pójdzie, to za kilka lat znów, jak ludzie pół wieku temu, zasiądziemy przed telewizorami i będziemy oglądać relację na żywo z lądowania na Księżycu. Ale nie tylko – obstawiam, że czeka nas też najpopularniejszy w dziejach świata stream. |CDA|

AUDIO NIE TYLKO DLA GRACZA

Słucha do upadłego: **Krigor**

W przypadku komputerów osobistych słuchawki stały się standardem – bo wygoda, dyskrecja, nie przeszkadza się też domownikom – nic więc dziwnego, że na rynku pojawia się ich dużo więcej niż głośników pecetowych. Podpowiadamy jednak, jak wybrać zarówno jedne, jak i drugie.

Kupując słuchawki, trzeba przede wszystkim zdecydować, jaki sposób podłączania nam odpowiada. Mini-jack czy USB? Kwestia uniwersalności trochę się już zatarła – tych drugich co prawda nie podepniemy na ogół np. do telefonu, jednak z wieloma konsolami się dogadają. Z tego względu modele wyposażone w port szeregowy bezsprzecznie dominują, przynajmniej jeśli chodzi o gaming. Mini-jack przydaje się jednak w innych okolicznościach.

Kwestia perspektywy

To, jak dane słuchawki grają, zależy nie tylko od tego, co siedzi w ich muszlach. Za jakość dźwięku odpowiadają również inne przetworniki cyfrowo-analogowe, czyli te, które „tłumaczą" komputerowy język zer i jedynek na analogową postać docierającą już do naszych uszu. **W przypadku modeli USB ów przetwornik jest wbudowany w słuchawki, dzięki czemu działają one zupełnie niezależnie** – łatwo to sprawdzić, klikając na ikonę głośnika na pasku systemowym Windows: wśród urządzeń audio będą widoczne obok naszej natywnej karty dźwiękowej.

W przypadku zestawów podłczanych przez mini-jack jakość dźwięku stanowi wypadkową jakości samych słuchawek oraz zintegrowanej z płytą główną lub zainstalowanej w pececie karty dźwiękowej. A z nimi może być różnie. Jeśli chodzi o „integry", to na ogół im droższa płyta, tym lepsze audio. To oczywiście uproszczenie, które nie zawsze się sprawdza, ale wyraźnie widać, że jeżeli producenci na czymś oszczędzają, to właśnie na dźwięku. **Komputer ma grać, ale jak – to już staje się tym mniej istotne, im tańsza jest płyta główna.**

> Rosnący wybór słuchawek uniwersalnych ułatwia znalezienie modelu na każdą okazję.

Jeśli więc myślisz o zainstalowaniu zewnętrznej bądź wewnętrznej karty dźwiękowej, to koniecznie celuj w słuchawki z mini-jackiem. Modeli USB do takowej zwyczajnie nie podłączysz. **Fajną sprawą są jednak zestawy, które w istocie składają się ze słuchawek mini-jack i zewnętrznej odpinanej przystawki USB.** To chyba najbardziej uniwersalne „muszle", oczywiście nie licząc sprzętu bezprzewodowego.

Po co ten Bluetooth?

Ciekawiej ostatnimi czasy zrobiło się właśnie w segmencie słuchawek bez kabla. Tworząc adaptery do takowych, **producenci coraz częściej korzystają ze złącza USB-C. Przyczyna jest bardzo prosta: uniwersalność.** Port szeregowy nowego typu pojawia się w laptopach, w komórkach, a coraz częściej i z przodu obudowy pecetów. A jeśli nie – cóż, wtedy podpinamy kabel, do niego zaś bezprzewodowy adapter. Nie jest to tak do końca wygodne, ale mimo wszystko zyskujemy.

Właśnie, komórki. Patrząc na ostatnie premiery, można zauważyć, iż wielu producentów dostrze-

gło, że gracze to nie tylko piwniczaki i czasem jednak z domu wychodzą – stąd na rynku pojawia się coraz więcej modeli wyposażonych zarówno w przekaźniki radiowe 2,4 GHz, jak i łączność Bluetooth. Nierzadko to oczywiście słuchawki tak czy inaczej domowe, ale w tym przypadku łączność bezprzewodowa pozwala wygodnie obsługiwać komórkę podczas grania: ot, gdy ktoś do nas dzwoni, „muszle" przechodzą w tryb obsługi telefonu, dzięki czemu rozmawiamy sobie bez odrywania się od komputera czy konsoli. Wiele modeli jednak zachęca, by po skończonej zabawie nie zdejmować słuchawek z głowy i po prostu iść na miasto. Tym samym stacjonarne

Zestawy 2.1 i 2.0 to najpopularniejsze odmiany głośników do peceta, ale prym i tak wiodą słuchawki.

modele biorą na siebie rolę tych miejskich. Czy to dobry pomysł?

Miasto w przeciwfazie

Cóż, zależy – w bardzo dużej mierze od samej konstrukcji. Jeśli chcecie zabierać sprzęt ze sobą na zewnątrz, to musi mieć on odpinany mikrofon, w innym razie byłoby to głupie, niewygodne i niefunkcjonalne. Niektóre urządzenia omijają ów problem w taki sposób, że w ogóle nie posiadają mikrofonu na wysięgniku – no ale wówczas na ogół mniej lub bardziej cierpi komunikacja podczas grania. Coś za coś. **Kluczowymi dla wielu kwestiami może być jednak co innego: możliwość składania słuchawek i obsługa ANC.** Tego pierwszego nie trzeba chyba komentować, co do drugiej sprawy zaś – ja sobie już nie wyobrażam modelu miejskiego bez aktywnej redukcji szumów.

Pomysł jest prosty: **mikrofon rejestruje pochodzący z otoczenia hałas, z kolei zaszyta w urządzeniu elektronika generuje dźwięk o przeciwnej fazie** (niejako lustrzane odbicie tego, co dociera do naszych uszu z zewnątrz). Nałożone na siebie, takie dwa sygnały wytłumiają się wzajemnie. W praktyce więc możemy znacząco zredukować jednostajne odgłosy tła, takie jak pomruk silnika autobusu czy samolotu, co powoduje, że na ogół niezwykle skutecznie odcinamy się od otoczenia. Jak dla mnie rewelacja, szczególnie na dłuższych dystansach, kiedy nieprzerwane dudnienie po prostu potrafi zmęczyć. Wady? Krótszy czas pracy na jednym ładowaniu, a także pojawiający się niekiedy (i nieprzyjemny z początku) efekt „zatkania" lub „zassania" uszu. W przypadku gorszych modeli człowiek ma wrażenie podobne do tego, które dokucza mu podczas nurkowania z nagłymi zmianami głębokości – to chyba najlepsza, choć wciąż nie do końca trafna analogia. Moim zdaniem gra jest jednak warta świeczki, zwłaszcza w przypadku droższego sprzętu, bo tańszy częstokroć nie działa tak skutecznie i nie daje tyle przyjemności. Ostatnie lata, które spędziłem z różnymi słuchawkami domowymi i miejskimi, każą mi napisać, żeby iść w specjalizację i jednak zainwestować w dwa modele – no ale jeden uniwersalny to oszczędność miejsca i pieniędzy, więc kompromis tego rodzaju może okazać się dla wielu tak czy inaczej interesującą opcją.

Gamingowe głośniki

Z czym kojarzy się gaming? Ano z RGB – to chyba najczęstsza odpowiedź padająca z ust tych, którzy są na bieżąco z nowinkami sprzętowymi dla graczy. I w przypadku głośników nie jest to takie głupie – pod warunkiem, że świecą plecki kolumn, a nie ich fronty. Nieprzypadkowo Philips wybił się z technologiami ambilight i ambiglow. Iluminacja ściany za monitorem nie tylko na ogół ładnie wygląda, ale przede wszystkim przynosi ulgę dla oczu, gdy gramy wieczorami przy zgaszonym świetle. Moim zdaniem to świetny pomysł, który na dłuższą metę naprawdę robi różnicę. Oczywiście podobne podświetlenie możemy wykonać we własnym zakresie, np. przyklejając taśmę LED do tylnej krawędzi blatu biurka – jeśli jednak sam sprzęt ma taką funkcję, to grzech z niej nie korzystać. Niby tylko bajer, a godny uwagi.

Poza tym warto zwrócić uwagę na możliwość podłączenia dodatkowych urządzeń (np. u mnie na biurku często stoi również konsola). **Dobrze byłoby zadbać o to, żeby nasz sprzęt grający – uwaga ta tyczy się tak słuchawek, jak głośników – mógł korzystać z dwóch źródeł dźwięku naraz.** Ponownie to kwestia wygody. Podobnie zresztą wygląda sprawa z pilotem: pozwala on łatwiej dostroić zestaw, co w innym wypadku bardzo często wymaga nurkowania pod biurko, by np. skręcić bas na subwooferze. Niestety zdalne sterowanie wciąż nie jest normą w przypadku zestawów gamingowych, na ogół więc trzeba albo nadwyrężać plecy, albo zaglądać do oprogramowania i w nim robić użytek z korektora.

Co kupić?

Na kolejnych stronach znajdziecie przygotowany przez nas wybór sprzętu gamingowego i nie tylko. Zestawienie obejmuje przede wszystkim różnego rodzaju słuchawki, ale nie zabrakło też głośników. To jedynie część tego, co dotarło do redakcji podczas przygotowywania materiału; spośród całego morza sprzętów (serio, przyszło do nas grubo ponad drugie tyle modeli) wybraliśmy te urządzenia, które są naszym zdaniem warte zakupu – czy to ze względu na dobrą jakość dźwięku i wykonania, czy z uwagi na atrakcyjny stosunek ceny do klasy produktu. Selekcja była oczywiście subiektywna – ale sądzimy, że w najgorszym przypadku pokaże kierunek, jaki trzeba obrać, by znaleźć optymalny model. A tym sposobem każdy w końcu wybierze coś dla siebie. |CDA|

HIGH-END

Sony Inzone H9

CD-ACTION POLECA

Cena: 1400 zł | sony.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 5 Hz – 22 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth 5.0 • **Wbudowany mikrofon:** na elastycznym ramieniu, wyłączanie przez podniesienie • **Inne:** dongle USB z przełącznikiem PS5/PC, oprogramowanie Inzone Hub, ANC, akumulator do 32 h, kodeki SBC i AAC, balans gra/czat, dźwięk przestrzenny • **Waga:** 330 g

Nawiązują stylistyką do PS5 i są duże, ale wygodne.

NOWINKA rodem z Sony i zarazem próba połączenia dwóch królestw: konsolowego i pecetowego. Wygląd słuchawek wprost nawiązuje do stylistyki PS5 i oczywiście bardzo dobrze dogadują się one z japońską konsolą – na bezprzewodowym dongle'u znajdziemy przełącznik trybu pracy. Jeśli zaś chodzi o blaszaki, cóż, **to po prostu wybajerzony i bardzo przyjemny w użytkowaniu zestaw** wyposażony w duże, wygodne muszle. Sprawia to, że doły wypadają tu rewelacyjnie, ale i w reszcie pasma jest dobrze. Domyślne brzmienie Inzone H9 cechuje charakterystyka V, jednak w korektorze spokojnie da się zmusić ten model do przyjemnego dla ucha odtwarzania muzyki.

Nie zabrakło dodatków: **mamy i możliwość podsłuchu otoczenia, i aktywną redukcję szumów**. Zrobimy również użytek z technologii Bluetooth, dzięki której sparujemy sprzęt z telefonem. Słuchawki można oczywiście zabierać na miasto – i choć akumulator temu podoła (do 32 godzin działania), to jednak istnieje szansa, że gabaryty urządzenia zaczną nam przeszkadzać, podobnie zresztą jak mikrofon. Tego bowiem ani nie odczepimy, ani nie schowamy, ale za to wygodnie wyciszymy poprzez uniesienie ramienia. Miłymi dodatkami są również funkcja balansu gra/czat i subtelne podświetlenie biegnące u szczytów muszli dookoła uchwytów pałąka. To bez wątpienia udany model – tyle że niestety drogi.

PODSUMOWANIE

➕ **duże, ale wygodne • bardzo dobre gamingowe brzmienie • akumulator • Bluetooth i ANC • wygląd • bez kabla dla PC i PS5**

➖ **cena • grzeją w uszy • brak przewodowego trybu działania**

8+

JBL Quantum One

Cena: 840 zł | pl.jbl.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 40 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2,7 m • **Sposób podłączenia:** kabel USB, odpinany • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** podświetlenie RGB, system Quantum Sphere 360, aktywna redukcja szumów, funkcja podsłuchu własnego głosu, oprogramowanie, balans gra/czat • **Waga:** 369 g

CD-ACTION POWER! CD-ACTION POLECA

SŁUCHAWKI, które jeszcze do niedawna kosztowały ok. 1200 zł, teraz, jak poszukacie, kupicie za mniej niż 900 zł. Poza tym, że są ogólnie udaną i bardzo fajnie, gamingowo brzmiącą konstrukcją, mają unikatową cechę: **dzięki żyroskopom pozwalają utrzymać kierunek dźwięku niezależnie od pozycji głowy**. Gdy siedząc przed ekranem, odwrócicie się np. w lewo, to odgłosy będą w dalszym ciągu dobiegać od strony monitora. Niezły bajer imitujący działanie głośników.

PODSUMOWANIE

➕ **jakość dźwięku • śledzą ruchy głowy • ANC • rozbudowany soft • podświetlenie • balans gra/czat • długi przewód...**

➖ **...który jest sztywny • dość masywne • czasem wymagają centrowania**

8+

SteelSeries Arctis Nova Pro

Cena: 1220 zł | steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 40 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** mini-jack – 1,2 m; 2 × USB-C – USB-A – 1,5 m • **Sposób podłączenia:** między słuchawkami a stacją bazową – mini-jack; między stacją bazową a urządzeniem wejściowym – USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli, elastyczny • **Inne:** oprogramowanie GG i Sonar Audio; stacja bazowa GameDAC Gen 2; Hi-Res Audio, Surround, balans gra/czat • **Waga:** 293 g (bez kabla)

CD-ACTION POWER!

INTERESUJĄCY sprzęt – i to z kilku powodów. Przede wszystkim bardzo fajnie gra. **Jakość dźwięku jest wyśmienita (nie tylko „jak dla graczy")**, a to zasługa stacji bazowej, gdzie możemy m.in. podłączyć dwa urządzenia naraz i skonfigurować działanie zestawu. Mamy tu balans gra/czat oraz dobrej jakości dźwięk przestrzenny. W sprzedaży znajdziemy również wersję bezprzewodową – jeszcze droższą i jeszcze bardziej wybajerzoną.

Stacja bazowa to w istocie niezła karta dźwiękowa.

PODSUMOWANIE

➕ **świetna jakość dźwięku • bardzo dobra stacja bazowa • wygoda • obsługa dwóch sprzętów naraz • balans gra/czat**

➖ **wysoka cena • grzeją w uszy**

8

DOUSZNE

Bowers & Wilkins PI7

CD-ACTION POLECA

Cena: 1500 zł | tophifi.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 9,2 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** Bluetooth, USB-C (przez etui) • **Wbudowany mikrofon:** po dwa na słuchawkę • **Inne:** etui ładujące z funkcją transmisji dźwięku, do 4 h na jednym ładowaniu, z etui do 20 h, 15 min ładowania = 2 h odsłuchu, aptX • **Waga:** 7 g (słuchawki), 61 g (etui)

ŻAŁUJĘ, że zbiorcza formuła tego materiału nie pozwala rozpisać się o zaletach tych słuchawek. No to jednym słowem: rewelacja! Podeszły mi od pierwszej chwili. **Dźwięk jest bogaty, wyraźny i bardzo dynamiczny. Słuchanie muzyki to czysta przyjemność.** Nie zabrakło ANC, w komplecie dostajemy też etui, które może pełnić funkcję... transmitera dźwięku – wystarczy je podpiąć kablem do źródła i sparować ze słuchawkami. Bardzo udana konstrukcja, choć ze skromnym oprogramowaniem.

PODSUMOWANIE

➕ **rewelacyjnie grają! • etui z funkcją transmisji dźwięku • bardzo wygodne • niezłe ANC • szybkie ładowanie**

➖ **cena • skromna aplikacja towarzysząca**

8+

Jabra Elite 3

CD-ACTION POLECA

Cena: 280 zł | jabra.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 6 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.2 • **Wbudowany mikrofon:** po dwa na słuchawkę • **Inne:** etui ładujące, do 7 h na jednym ładowaniu, z etui do 28 h, 10 min ładowania = 1 h odsłuchu, IP55, aptX • **Waga:** 9,2 g (słuchawki), 33,4 g (etui)

TYM razem słuchawki z rodzaju tych tańszych – ale wciąż dobrych. Grają przyjemnie ciepło i ze względu na podkreślone doły powinny trafić w gusta entuzjastów gamingu. Co ciekawe, **w stosunku do jakości dźwięku sprzęt nie jest aż tak drogi, jak można przypuszczać**. Oczywiście znalazło to odzwierciedlenie chociażby w braku ANC, ogółem jednak Jabra Elite 3 to model zdecydowanie warty swojej ceny, szczególnie że akumulatory potrafią wytrzymać do siedmiu godzin.

Rozsądnie kosztują i długo grają.

PODSUMOWANIE

➕ **przyzwoite, ciepłe brzmienie • dobry stosunek ceny do jakości • wydajny akumulator • IP55**

➖ **brak ANC • raczej dla większych uszu**

8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Roccat SYN Pro Air

Cena: 600 zł | roccat.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB, 2,4 GHz • **Wbudowany mikrofon:** odpinany, wyłączany przez podniesienie • **Inne:** akumulator 24 h, 15 minut ładowania = 5 h pracy, tryb supersłyszenia, dźwięk przestrzenny, podświetlenie, oprogramowanie • **Waga:** 390 g

MATERIAŁOWE muszle, choć raczej kiepsko izolują od otoczenia, zapewniają świetną cyrkulację powietrza, co przekłada się na duży komfort. Roccat SYN Pro Air **grają trochę jak sprzęt niegamingowy – neutralnie, z nieco wyraźniej zarysowanymi górami** – a to oznacza, że muzycznie jest okej. Tryb supersłyszenia i dźwięk przestrzenny ułatwiają zaś zabawę w sieci, w tym orientowanie się „na słuch". Akumulator trzyma dobę, ale za to słuchawki mają szybkie ładowanie: 15 minut „na kablu" to pięć godzin grania.

PODSUMOWANIE

➕ **przyjemne, dość neutralne brzmienie • wygodne • oddychające • bardzo dobra jakość wykonania • szybkie ładowanie**

➖ **słaba izolacja od otoczenia • brak przewodowego trybu działania**

8+

Logitech G Pro X Wireless

Cena: 800 zł | logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB, 2,4 GHz • **Wbudowany mikrofon:** odpinany, elastyczny, Blue Volce • **Inne:** oprogramowanie, dźwięk przestrzenny, mikrofon, akumulator 24 h • **Waga:** 370 g

BEZPRZEWODOWY wariant wielokrotnie przez nas polecanych G Pro X. Wyraźnie droższy, ale wciąż bardzo dobry. Mikrofon ma mnóstwo opcji dostosowania dźwięku, choć działa trochę gorzej niż w wersji z kablem. **Słuchawki te są przyjemnie neutralne i grają niezwykle wyraźnie**, separacja stoi na wysokim poziomie, scena jest szeroka, a dzięki wirtualizacji sprawdzą się w graniu (ale jak najbardziej nadadzą się również do muzyki). To sprzęt wygodny, do tego wykonany z wysokiej jakości materiałów; w opakowaniu znajdziemy m.in. wymienne pady.

PODSUMOWANIE

➕ **dobra jakość dźwięku • wyposażenie dodatkowe • wygląd i wygoda • niezły, bogaty w opcje mikrofon • świetny dźwięk przestrzenny**

➖ **brak trybu kablowego i BT • wciąż drogie • mikrofon gorszy niż w wersji przewodowej**

8+

Razer Barracuda X

Cena: 420 zł | razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB-C, Bluetooth 5.2, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny, odpinany • **Inne:** oprogramowanie, Surround Sound 7.1, akumulator do 50 h • **Waga:** 250 g

DO HYPERX-A obok startu nie mają, ale ogólnie jakość dźwięku nie rozczarowuje. Odnoszę wrażenie, że Razer odrobił lekcje i tegoroczny model Barracudy X pod każdym względem przewyższa swojego poprzednika: lepiej gra (choć w muzyce środki są wycofane, na czym cierpi wyrazistość wokalu), może pochwalić się przyzwoitym mikrofonem, całość zaś jest wygodna i estetyczna. Szkoda, że nie obsługują aptX, jednak biorąc pod uwagę cenę, to jak najbardziej udany, uniwersalny i przyjemny w użytkowaniu na co dzień zestaw.

PODSUMOWANIE

➕ **przyzwoity dźwięk i niezły mikrofon • niezwykle wygodne i lekkie • bez kabla, z kablem i BT • bardzo dobry stosunek jakości do ceny • solidny akumulator**

➖ **w muzyce dźwięk trochę wycofany • brak aptX i AAC**

8+

HyperX Cloud Alpha Wireless

Cena: 700 zł | hyperx.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 15 Hz – 21 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB, 2,4 GHz • **Wbudowany mikrofon:** odpinany, elastyczny • **Inne:** oprogramowanie, dźwięk przestrzenny DTS:X, akumulator 300 h • **Waga:** 335 g

REWELACYJNE słuchawki dla fanów FPS-ów i nie tylko. Grają wyśmienicie: **dźwięk jest ciepły, niezwykle klarowny, separacja stoi na bardzo wysokim poziomie, podobnie zresztą jak dynamika**. To gamingowe V, a więc mamy tu zaznaczone basy i soprany, choć można z przyjemnością słuchać też muzyki, gdyż całość jest tak czy inaczej spójna (a w razie czego skorzystamy z korektora). Według mnie to jeden z najlepszych typowo gamingowych modeli pod względem dźwięku. O dziwo, bardzo dobrze wypada tu wirtualizacja – na upartego dałoby się na niej nawet słuchać nutek, lecz stereo w tym przypadku to oczywiście trafniejszy wybór.

Za świetnymi wrażeniami z odsłuchu idzie niemal cała reszta. **Akumulator jest mo-car-ny. Producent deklaruje 300 h na jednym ładowaniu** i w sumie... zgubiłem rachubę, gdy próbowałem to sprawdzić. Dwa tygodnie intensywnego użytkowania to tutaj norma. Wygoda? Wzorowa: słuchawki delikatnie otulają głowę i nie wywołują dyskomfortu przez długie godziny. Oczywiście wewnątrz muszli robi się trochę cieplej, ale nie jest to tak doskwierający efekt, jak w przypadku innych modeli. Również ogólną jakość wykonania określiłbym jako bardzo dobrą: zastosowane materiały nie pozostawiają pola do krytyki, same słuchawki odznaczają się zaś gustownym wyglądem, a całość nieźle przełamuje lekko agresywna czerwień.

Na tle tego wszystkiego przeciętnie wypada jedynie mikrofon: ot, starcza i nic ponad to. Szkoda, że nie ma tu Bluetootha i przewodowego trybu działania – ale przy takim akumulatorze drugi z zarzutów jest w sumie nieistotny. Słuchawki wyraźnie staniały od premiery – tym bardziej więc warto je polecić.

PODSUMOWANIE

➕ **niesamowicie wygodne • dźwięk świetnej jakości • wygląd • żywotność akumulatora! • ogólnie wysoka jakość**

➖ **brak Bluetootha i przewodowego trybu działania • cena • przeciętny mikrofon**

8+

Audeze Penrose

Cena: 1300 zł | tophifi.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 50 kHz • **Przetworniki:** planarne 100 mm • **Długość kabla:** 1,2 m (mini-jack) • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth 5.0, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** elastyczny, odpinany • **Inne:** oprogramowanie, akumulator do 15 h • **Waga:** 320 g

BEZPRZEWODOWE słuchawki z przetwornikami planarnymi – co przekłada się na świetne, zrównoważone granie z lekką tylko nadwyżką sopranów. Dźwięk nie jest ostry, lecz raczej „ugładzony", czego nie uznaję za wadę – pod tym względem Audeze Penrose po prostu prezentują się inaczej niż większość gamingowych zestawów. Nadają się do muzyki i do grania na PC oraz PlayStation. Żal jedynie, że akumulator w praktyce trzyma ok. 10 godzin, a złącze mini-jack tak czy inaczej wymaga zasilania. No i ta cena...

PODSUMOWANIE

➕ **świetny, zrównoważony dźwięk • solidna, dobrze wykonana konstrukcja • wygodne • dużo sposobów podłączenia**

➖ **mini-jack tak czy inaczej wymaga naładowanego akumulatora • taka sobie żywotność akumulatora • bardzo drogie**

8

PRZEWODOWE

Audio-Technica ATH-GL3

Cena: 460 zł | tophifi.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 35 kHz • **Przetworniki:** 45 mm • **Długość kabla:** 3 m (PC), 1,2 m (sprzęt mobilny i konsole) • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** możliwość wymiany padów • **Waga:** 237 g

Wydają się delikatne, ale grają bardzo przyzwoicie.

JEDNA z nielicznych konstrukcji z mini-jackiem, a to znaczy, że **sprzęt możemy podłączyć do każdego komputera i skorzystać przy tym z dedykowanej karty dźwiękowej**. I wtedy słuchawki pokazują pazura. Dźwięk jest dynamiczny, ciepły, na ogół czysty i wyrazisty – czasami na niektórych utworach pojawia się lekkie „zmulenie" środków, które wiąże się faktem, że mimo wszystko to model stworzony z myślą o graczach. Zamknięta konstrukcja muszli (w sprzedaży znajduje się też analogiczny model otwarty) przekłada się na przyjemnie pulsujący i mruczący bas.

ATH-GL3 są bardzo lekkie – niecałe 240 g masy sprawia, że **można w nich siedzieć całymi godzinami bez najmniejszego dyskomfortu**. Równocześnie tak radykalne ścięcie wagi powoduje, iż konstrukcja wydaje się trochę rachityczna: pałąk i zaczepy muszli to po prostu wyprofilowane i częściowo wzmocnione tworzywem metalowe blachy wsparte spoczywającą na głowie gumą (trochę jak w starszych Siberiach, choć w nich chodziło o drut – ale zasada jest podobna). Cieszy bardzo szeroki zakres regulacji i fakt, że muszle nie ściskają mocno boków głowy.

Mikrofon oceniam na „w porządku": głos jest naturalny i choć słychać lekkie ziarno przy dużej głośności, w codziennym użytkowaniu to nie przeszkadza. Co jednak dziwne, oznaczenia przy jego wyłączniku na muszli są błędne, więc nie sugerujcie się nimi. Ogółem kupić jednak warto – jeśli szukacie porządnych słuchawek mini-jack, to zdecydowanie powinniście pomyśleć o tym modelu.

PODSUMOWANIE

➕ **przyjemny, ciepły dźwięk wysokiej jakości • niezwykle lekkie • bardzo wygodne • niezły mikrofon**

➖ **trochę rachityczna budowa • czasem da się odczuć wycofanie środków**

8+

Asus ROG Fusion II 300

Cena: 570 zł | rog.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 40 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB-C • **Wbudowany mikrofon:** tak, w muszli • **Inne:** oprogramowanie, dźwięk przestrzenny, podświetlenie, asysta AI w obróbce dźwięku z mikrofonu, Hi-Res, wymienne pady w zestawie • **Waga:** 310 g

Sprzęt z wyższej półki.

BEZ dwóch zdań **najlepiej grające słuchawki spośród polecanych na tej stronie**. Mamy tu bardzo przyjemny, głęboki, ciepły i szczegółowy dźwięk, który sprawdzi się tak w grach, jak i w muzyce. Wrażenie robią fajna scena, dynamika i miło mruczący bas. Sprzęt jest przy tym wygodny i dobajerzony iluminacją oraz możliwościami softu. Najsłabszy wydaje się mikrofon – sam w sobie wypada okej, ale już odszumianie AI masakruje głos.

PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienite brzmienie • wygodne • sporo dodatkowych opcji • estetyczny wygląd • wysoka jakość materiałów**

➖ **AI przegina z odszumianiem głosu z mikrofonu • drogie • kapryśny soft**

8+

Creative SXFI Gamer

Cena: 260 zł | pl.creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 45 mm • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB-C, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** wirtualizacja SXFI, oprogramowanie, możliwość indywidualnego dopasowania brzmienia • **Waga:** 349 g

CENA tych słuchawek spadła do 260 zł, co czyni je **nader atrakcyjnymi, jeśli chodzi o opłacalność zakupu**. Grają w porządku, choć nie podobają mi się bzyczące niekiedy przez USB wyższe tony i dosyć wąska scena, gdy słuchamy czegoś w trybie stereo. Na mini-jacku – super. Mamy też świetną wirtualizację, która sprawdza się rewelacyjnie w grach i przyzwoicie w muzyce – ponadto dźwięk można dostosować do własnych preferencji, co dodatkowo przekłada się na pozytywne wrażenia.

PODSUMOWANIE

➕ **obecnie rewelacyjny stosunek jakości do ceny • wygodne • nieźle izolują od otoczenia • tryb SXFI • możliwość indywidualnego dostosowania brzmienia • ogólnie: ładne, ciepłe, szczegółowe brzmienie**

➖ **w trybie USB stereo grają trochę gorzej niż przez mini-jacka • przeciętna scena**

8+

Takstar Splendor

Cena: 450 zł | mip.biz.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany, na elastycznym pałąku • **Inne:** dźwięk przestrzenny, regulowane suwakiem mechaniczne wsparcie basu, podświetlenie • **Waga:** 370 g

ZESTAW na wskroś gamingowy. Dostajemy przyjemny, ciepły dźwięk z mocnymi niskimi tonami, które tutaj dodatkowo podpierane są mechanicznymi wibracjami regulowanymi analogowo pokrętłem. Mamy też **dźwięk przestrzenny fajnie poszerzający scenę i podbijający basy oraz korektor dostępny z poziomu muszli** (niestety w testowanym egzemplarzu z głosowym opisem... po chińsku). Można nim przytemperować niskie tony, a wtedy do muzyki Takstary Splendor też się nadadzą.

PODSUMOWANIE

➕ **przyzwoity, ciepły i szczegółowy dźwięk • korektor i dźwięk przestrzenny z poziomu muszli • wygodne...**

➖ **...ale czuć lekki ucisk pod uszami niezależnie od ustawienia pałąka • głosowy opis funkcji po chińsku • basu może być dla niektórych za dużo • brak możliwości wyłączenia podświetlenia**

8

SteelSeries Arctis Nova 1

Cena: 340 zł | steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 22 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 1,2 m + 1,5 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** oprogramowanie Sonar z korektorem i dźwiękiem przestrzennym • **Waga:** 235 g

NAJPROSTSZY model z nowej linii słuchawek SteelSeries – i w zupełności wystarczający. **Podłączamy go przez mini-jacka, dźwięk zaś jest – jak na tę cenę – przyzwoity.** Najlepiej wypadają środki i góry, nieco gorzej dość skromny bas, dodatkowo w skomplikowanych utworach pojawiają się problemy z separacją. Wciąż jednak jako podstawowy sprzęt słuchawki sprawdzają się dobrze, tym bardziej że o wygodzie podczas ich użytkowania nie można powiedzieć złego słowa. Z kablem dostaniemy jeszcze znacznie droższe Nova 3 na USB – ale Nova 1 bardziej przypadły mi do gustu.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo lekkie i wygodne • grają dobrze, jak na te cenę • mikrofon jest w porządku • wsparcie softu GG Sonar • kabel mini-jack z przedłużaczem i rozdzielnikiem**

➖ **problemy z separacją przy skomplikowanej muzyce • dla niektórych może być za mało basu • cena**

8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Modecom Volcano MC-899 Prometheus

Cena: 156 zł | modecom.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2,2 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, na elastycznym ramieniu • **Inne:** podświetlenie, oprogramowanie, dźwięk przestrzenny • **Waga:** 301 g

NIBY tanizna niepozorna, a w praktyce naprawdę zacny zestaw. Mamy tu **łagodne, ciepłe brzmienie, o które trudno podejrzewać słuchawki za mniej niż dwie stówy**. Sopranów może niekiedy brakuje, słychać też, że na bardziej rozbudowanych kawałkach separacja jest gorsza niż w droższych modelach, ale za tę cenę nie powinniśmy narzekać. Dostajemy też wirtualizację, lecz ta jest słaba.

PODSUMOWANIE

➕ **dość lekkie i wygodne • ciepłe i całkiem zrównoważone, miłe dla ucha brzmienie • świetny stosunek ceny do jakości**

➖ **soprany wypadają gorzej na tle reszty • wirtualizacja w zasadzie nieprzydatna • skromny soft**

8+

Logitech G335

Cena: 200 zł | logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 2 m (z rozdzielaczem) • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, na wychylanym ramieniu, wyłączanie przez podniesienie • **Inne:** brak • **Waga:** 240 g

LOGITECH jakiś czas temu zaczął eksperymentować z bardziej agresywnymi i „dziwnymi" kolorami, przez co G335 wyglądają nieco „zabawkowo". W praktyce to jednak porządny sprzęt: **gra klarownie i przyjemnie, choć zawiedzie się ten, kto szuka tupnięcia**. To dość „jasne" słuchawki z fajnie zarysowanymi wyższymi sekcjami, wyrazistością dźwięku i przyzwoitą separacją. Bez wątpienia warte swej ceny, również ze względu na mikrofon. Nie jest to jednak typowy zestaw gamingowy.

PODSUMOWANIE

➕ **przyjemne, „jasne" brzmienie o dobrej szczegółowości • niezły mikrofon • lekkie i bardzo wygodne • oryginalny, przyciągający oko wygląd...**

➖ **...który może jednak odstraszać swoją „zabawkowością" • z punktu widzenia typowego gracza: trochę zbyt mało basu • w zasadzie brak opcji dodatkowych • kiepska izolacja od otoczenia**

8

JBL Quantum 100

Cena: 130 zł | pl.jbl.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 1,2 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack, USB (podświetlenie) • **Wbudowany mikrofon:** odpinany, na elastycznym ramieniu • **Inne:** podświetlenie, materiałowy worek w zestawie • **Waga:** 220 g

ZA TĘ kasę – w porządku sprzęt. Słuchawki grają ciepło z zauważalnym **naciskiem na dół i dolny środek, dla odmiany brakuje im trochę pary w nierównych górach**. Skutek? Niektóre rzeczy brzmią nieźle, inne tak sobie – na tle droższych modeli tak czy inaczej czuć jednak pewne „przymulenie". W grach sprawdzają się nie najgorzej. Do tego są lekkie i wygodne, a mikrofon wypada zaskakująco dobrze. Szkoda, że producent oszczędził na kablu – ten ma ledwie 1,2 m długości, więc bez własnego przedłużacza raczej się nie obejdziemy.

PODSUMOWANIE

➕ **wygodne • wyjątkowo lekkie • jak na tę cenę – całkiem przyjemne basowe granie • dobry stosunek jakości do ceny • bardzo fajny mikrofon**

➖ **krótki kabel • czasem wyraźnie czuć, że dźwięk gubi detale, szczególnie w wyższych partiach**

8

SPC Gear Viro Plus

Cena: 200 zł | spcgear.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 53 mm • **Długość kabla:** 1,2 m + 1,5 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na kablu regulacja głośności wyłącznik mikrofonu, w zestawie torba na słuchawki • **Waga:** 307 g

USB i mini-jack dają bardzo uniwersalny zestaw.

NIEZRÓWNANE, jeśli chodzi o stosunek jakości do ceny. Co ciekawe, ostatnimi czasy wyraźnie staniały i o ile kiedyś za dwie stówki mogliśmy kupić wersję podstawową, o tyle teraz za te same pieniądze dostaniemy edycję Plus, czyli wzbogaconą o odpinany przetwornik cyfrowo-analogowy w formie „doczepki" USB. Tańszą wersję, pozbawioną wspomnianego dodatku, nabędziemy zaś za niecałe 140 zł. Niezależnie od tego, co wybierzecie – będziecie zadowoleni.

Słuchawki wyglądają na zdecydowanie droższe niż są w rzeczywistości: konstrukcja łączy szczotkowane aluminium, syntetyczną skórę, metal i tworzywo, całość więc przypomina sprzęt, który mógłby się rozgościć na średniej półce. Grają zaś przyzwoicie: **dźwięk jest przyjemnie ciepły i wpisuje się w gamingową charakterystykę V**, czyli mamy mocniej zaznaczone, nieźle wybrzmiewające basy oraz ostre góry – czasem aż za ostre, o czym zresztą przekonałem się kolejny raz. Środki z kolei są bardziej wycofane. Po przerzuceniu się na mini-jacka dźwięk staje się miększy (choć pamiętajcie, że to w dużej mierze kwestia karty w danym komputerze). Narzekam jednak trochę dla samej zasady – to przecież nie sprzęt audiofilski, a w tej cenie naprawdę trudno znaleźć coś lepszego.

Co ważne, słuchawki **są stosunkowo lekkie, a muszle oraz pałąk komfortowo i zarazem pewnie spoczywają na głowie** – wokół uszu czuć nacisk, jednak nie nazwałbym tego doznania dojmującym. Na koniec warto zaznaczyć, że pady SPC Viro są grube, przez co gdy będzie cieplej, poczujecie wzrost temperatury wewnątrz muszli.

PODSUMOWANIE

➕ **wysoka jakość wykonania • USB i mini-jack • dobrze grają • świetnie wyglądają**

➖ **soprany za ostre • lepiej brzmią przez mini-jacka • mogą grzać w uszy**

8+

Genesis Neon 750

Cena: 183 zł | genesis-zone.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack, USB (podświetlenie) • **Wbudowany mikrofon:** odpinany, na elastycznym ramieniu • **Inne:** podświetlenie, materiałowy worek w zestawie • **Waga:** 350 g

FORMA ponad wszystko – tak można podsumować te słuchawki. Grają basowo; niskie tony są znacznie wyraźniejsze niż reszta (choć brakuje im soczystości), góry – jak na mój gust – za słabo podkreślone, całość zaś wypada przeciętnie pod względem wyrazistości brzmienia. **Do słuchania muzyki raczej się nie nadają, do grania są w sumie okej.** Świetnie za to wyglądają – do atrakcyjnej formy w ogóle bym się nie przyczepił, gdyby nie prosty fakt, że za mocno uciskają boki głowy. W skrócie: raczej taki śliczny przeciętniak.

PODSUMOWANIE

➕ **atrakcyjny wygląd • pastelowe podświetlenie, które można też wyłączyć • przyzwoity mikrofon • do gier są w zasadzie okej**

➖ **mocno uciskają boki głowy • brzmienie ogólnie bez większej wyrazistości – zestaw nie wyróżnia się w zasadzie niczym**

7

GŁOŚNIKI

SteelSeries Arena 7

CD-ACTION POLECA

Cena: 1600 zł | steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 35 Hz – 20 kHz • **Moc:** 130 W • **Średnica przetwornika:** 3" (satelita), 0,75" (tweeter), 6,5" (subwoofer) • **Sposób podłączenia:** USB-C, mini-jack, TOSLINK, Bluetooth 4.2 • **Wyjście słuchawkowe:** tak • **Inne:** czterostrefowe podświetlenie; dioda sygnalizacyjna, przycisk multifunkcyjny i regulacja głośności na prawej satelitce; pokrętło głośności subwoofera • **Wymiary:** 165 × 101 × 114 mm (satelita), 330 x 235 x 241 mm (subwoofer) • **Waga:** 11 kg (łącznie)

PRZEDSTAWICIEL nowej rodziny głośników SteelSeries i zarazem zestaw „środkowy" z oferty tego producenta – niżej są głośniki bez subwoofera, wyżej zaś te z większą liczbą satelitek. Tu mamy do czynienia z zestawem 2.1. Sprzęt prezentuje się wyśmienicie: **całkiem sporej wielkości satelitki wyglądają atrakcyjnie, a całość nabiera wyrazistości dzięki podświetleniu** (pierścień dookoła podstawki i plecy każdej z kolumn). Jak wspomniałem we wstępie, to fajna rzecz, która przydaje się w nocy: iluminacja ściany za biurkiem sprawia, że przy zgaszonym świetle wzrok się mniej męczy.

Jakość dźwięku? Oczywiście czuć, że to model gamingowy i subwoofer czasem przegina. Na szczęście jego pracę można dostosować pokrętłem – tyle że trudno dostępnym, bo umieszczonym na tylnej ścianie głośnika basowego. Cóż, przydałby się pilot. Ogółem jednak głośniki brzmią czysto, ciepło i są bardzo szczegółowe, bez problemu też poradzimy sobie w sieciowych strzelankach „na ucho". To **zestaw, który świetnie sprawdza się w graniu i filmach oraz przyzwoicie w muzyce** – tutaj trzeba jednak nieco pokombinować z softem SteelSeries GG, by trochę ujarzmić korektorem ciążącą ku dołowi charakterystykę dźwięku. Tak czy inaczej jestem bardzo zadowolony – pomimo gamingowej proweniencji to zestaw nader uniwersalny. Tym bardziej że do dyspozycji mamy tu USB-C, mini-jacka, złącze optyczne oraz Bluetooth (choć ten ostatni niestety w podstawowej wersji 4.2).

PODSUMOWANIE

➕ **świetny dźwięk • atrakcyjny wygląd • estetyczne podświetlenie • duża liczba złączy • osobna regulacja mocy niskich tonów • funkcjonalne oprogramowanie**

➖ **cena • Bluetooth 4.2 • niewygodne pokrętło głośności subwoofera**

8+

Audioengine A2+

CD-ACTION POLECA

Maluchy, które dają czadu.

Cena: 1230 zł | mip.biz.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 65 Hz – 22 kHz • **Moc:** 60 W • **Średnica przetwornika:** 2,75" (średnie tony), 0,75" (tweeter) • **Sposób podłączenia:** mini-jack, Bluetooth 5.2, chinch, USB • **Wyjście słuchawkowe:** brak • **Inne:** obsługa aptX, AAC, SBC • **Wymiary:** 152 × 102 × 133 mm • **Waga:** 3 kg (łącznie)

NIECH was nie zmylą rozmiary – **to najlepiej grające głośniki w naszym zestawieniu**. Może są mniejsze i gorzej wyposażone niż Arena 7, ale nadrabiają wyśmienitym brzmieniem: szczegółowym, klarownym, o bardzo dobrej dynamice i zrównoważeniu. Zaskakują też głośnością. Forma? Bez zarzutu, jedyny minus to fakt, że pokrętło głośności trafiło na tył lewej kolumny, przez co umiarkowanie wygodnie się z niego korzysta. Co prawda dużo kosztują, ale są tego warte.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo przyjemne, zrównoważone brzmienie • świetna separacja i dynamika • dobrze radzą sobie bez kabla • wygląd • niewielkie rozmiary • możliwość dokupienia subwoofera i podstawek**

➖ **niewygodne sterowanie • cena**

8+

Creative Stage 360

Cena: 1000 zł | pl.creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 50 Hz – 20 kHz • **Moc:** 120 W • **Średnica przetwornika:** 3,85 × 2,25" (średnie tony), 5,25" (subwoofer) • **Sposób podłączenia:** HDMI ARC, 2 × HDMI, Bluetooth 5.0, złącze optyczne • **Wyjście słuchawkowe:** nie • **Inne:** Dolby Atmos, pilot • **Wymiary:** 565 × 88 × 75 mm (soundbar), 115 × 250 × 422 mm (subwoofer) • **Waga:** 1,7 kg (soundbar) + 3,4 kg (subwoofer)

TYM razem coś dla konsolowców: przeznaczony dla telewizora soundbar podłączany przez HDMI ARC (niestety producent nie przewidział użycia mini-jacka). **Mamy za to Dolby Atmos** – i choć nie działa to tak dobrze, jak w zestawach z wyższej półki, to całość jest nader przyzwoita i świetnie sprawdza się w grach i filmach. Jeśli zaś chodzi o muzykę, to trzeba trochę ściąć basy. Pod względem wyglądu natomiast fajerwerków może i brak, ale jest w porządku.

PODSUMOWANIE

➕ **przyzwoite brzmienie, szczególnie w grach i filmach • Dolby Atmos • skromny, ale elegancki wygląd • wygodny pilot • dość kompaktowa forma**

➖ **brak złącza mini-jack • Dolby Atmos spisuje się gorzej niż w zestawach z wyższej półki • dosyć długo się uruchamia**

8

Razer Leviathan V2

Cena: 1200 zł | razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 45 Hz – 20 kHz • **Moc:** brak danych, wg nieoficjalnych informacji 65 W • **Średnica przetwornika:** 2 × 4" (średnie tony), 0,75" (tweeter), 5,5" (subwoofer), 1,7 × 5,3" (kanał pasywny) • **Sposób podłączenia:** USB-C, Bluetooth 5.2 • **Wyjście słuchawkowe:** nie • **Inne:** THX Spatial Audio, podświetlenie, oprogramowanie PC/mobile • **Wymiary:** 500 × 91,3 × 84 mm (soundbar), 220 × 220 × 241,5 mm (subwoofer) • **Waga:** 1,4 kg (soundbar) + 3 kg (subwoofer)

GAMINGOWY soundbar, który **pomimo niewielkich rozmiarów ma naprawdę niezłego kopa**. Jakość dźwięku? W porządku, choć w niektórych utworach brakowało mi środków; sprzęt ma wyraźną gamingową charakterystykę V z mocnymi dołami i wyraźnymi górami. Do rocka i metalu się nie nadaje, tutaj separacja wyraźnie zaczyna siadać. Szkoda też, że producent poskąpił gniazd – mamy jedynie USB-C i BT.

PODSUMOWANIE

➕ **przyzwoity dźwięk • stosunkowo niedużo • podświetlenie • aplikacja PC/smartfon • THX Spatial Audio**

➖ **brak złącza 3,5 mm • brak pilota • brak wyjścia słuchawkowego • środki trochę wycofane • niestabilny soft**

7+

Genesis Helium 800 BT

Cena: 500 zł | pl.genesis-zone.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 100 Hz – 20 kHz • **Moc:** 60 W • **Średnica przetwornika:** brak danych • **Sposób podłączenia:** RCA/mini-jack, złącze optyczne, Bluetooth 5.0 • **Wyjście słuchawkowe:** nie • **Inne:** pilot, podświetlenie ARGB • **Wymiary:** 113 × 110 × 180 mm (satelity), 255 × 255 × 240 mm (subwoofer) • **Waga:** ok. 5 kg (całość)

NAJTAŃSZE głośniki w naszym zestawieniu, klasa B, która jednak broni się dobrym stosunkiem ceny do jakości. To zestaw 2.1 nastawiony na gry – i słychać to od razu. Basy są wyraźne i przyjemne, choć w subtelniejszej muzyce zaczynają przeszkadzać. Trochę kuleje również separacja, gdy słuchamy czegoś bardziej złożonego, jednak **jako zwyczajny zestaw przy komputerze model ten sprawdza się dobrze i nie atakuje „plastikowym" brzmieniem**. Cieszą też zadowalające opcje łączności (choć aptX tu nie ma) oraz obecność ARGB. |CDA|

PODSUMOWANIE

➕ **jakość wykonania • ARGB • przyjemne brzmienie • dobry stosunek ceny do jakości**

➖ **pilot takiej sobie jakości • w muzyce zauważalna przewaga basu i wycofane środki • tylko podstawowa wersja Bluetootha**

7+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

AMD Ryzen 9 7950X oraz Ryzen 7 7700X

Zarwał nockę: **Krigor**

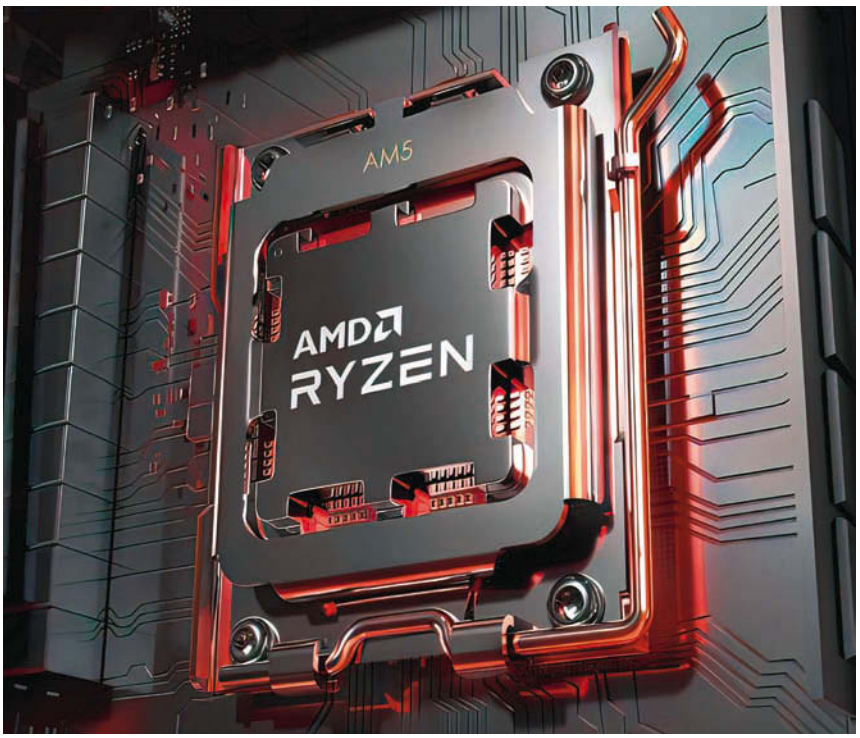
Tradycyjnie mamy interesującą jesień, którą otwiera premiera wyczekiwanych układów z rodziny AMD Ryzen 7000. Czy następcy rewelacyjnych poprzedników poradzą sobie w starciu z odchodzącą już 12. generacją układów Intela?

To bez wątpienia gorąca premiera. W końcu „idzie zmiana", AMD po latach eksploatowania AM4 wreszcie przesiada się na nowy socket, wypuszczając w świat Raphaele. Wraz z przejściem na AM5 żegnamy te nieszczęsne nóżki, które tyle przecież razy prostowaliśmy podkradanymi pęsetami. Teraz jest bezpieczniej i wygodniej, same **procesory zaś zyskały również nowe szaty** – gdybym miał przyznawać nagrodę w kategorii mistera CPU, to najnowsza generacja Ryzenów zgarnęłaby ją bez dwóch zdań.

No ale ważniejsze to, co wewnątrz. A tu AMD chwali się już na całego. Włodarze koncernu podkreślają, że kluczowe cechy procesorów Zen 4 to wzrost liczby instrukcji na cykl nawet o 13%, częstotliwość boost swobodnie przekraczająca 5 GHz, zwiększona wydajność pojedynczego rdzenia i w końcu – proces technologiczny 5 nm TSMC, co przekłada się na lepsze osiągi przy mniejszym poborze mocy. Mamy też wsparcie dla PCIe Gen 5, DDR5 i możliwość poboru do 230 W z gniazda. Innymi słowy, na papierze wygląda to świetnie. Ale popatrzmy na wyniki testów.

Tym, co w przypadku najmocniejszego obecnie procesora AMD budzi bezsprzeczny zachwyt, jest wydajność wielowątkowa. Ryzen 9 7950X to prawdziwa bestia, która w programach użytkowych nie daje większych szans Intelowskiemu Core'owi i9-12900K. W niektórych przypadkach omawiany tu procesor przewyższa konkurenta o niemal 40%. Oczywiście wynika to z faktu, iż mamy tu do dyspozycji 16 rdzeni i 32 wątki – nie wolno jednak zapominać, że również pod względem potencjału obliczeniowego drzemiącego w pojedynczym rdzeniu Ryzena 9 jest wyśmienicie. I tym razem więc układ AMD jest górą. Nieznacznie, ale strąca koronę dotychczas panującemu „niebieskiemu". Brawa!

Ryzen 7 z kolei toczy bój z odpowiadającym mu Intelowskim Core'em i7, w większości konkurencji związanych z obliczeniami czy renderowaniem wideo lub grafiki wygrywając. Okazuje się zatem, że i ten kawałek krzemu to mocny »



Nareszcie doczekaliśmy się nowego gniazda dla Ryzenów. AM5 będzie nam służyło trzy lata.

AMD przejmuje tron.

CD-ACTION POWER!

CD-ACTION POLECA

Cena: 699 dolarów

www.amd.com

PARAMETRY • **Podstawka:** AM5 • **Taktowanie standardowe:** 4,5 GHz • **Taktowanie maksymalne (tryb Turbo):** 5,7 GHz • **Liczba rdzeni/wątków:** 16/32, 1 MB + 16 MB + 64 MB cache • **Obsługa pamięci:** DDR5-5200, do 128 GB (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** AMD Radeon Graphics, 2 rdzenie, 2200 MHz • **Zużycie energii (bazowe TDP):** 170 W

AMD Ryzen 9 7950X

„Siódemka" na dziewiątkę.

CD-ACTION POLECA

Cena: 399 dolarów

www.amd.com

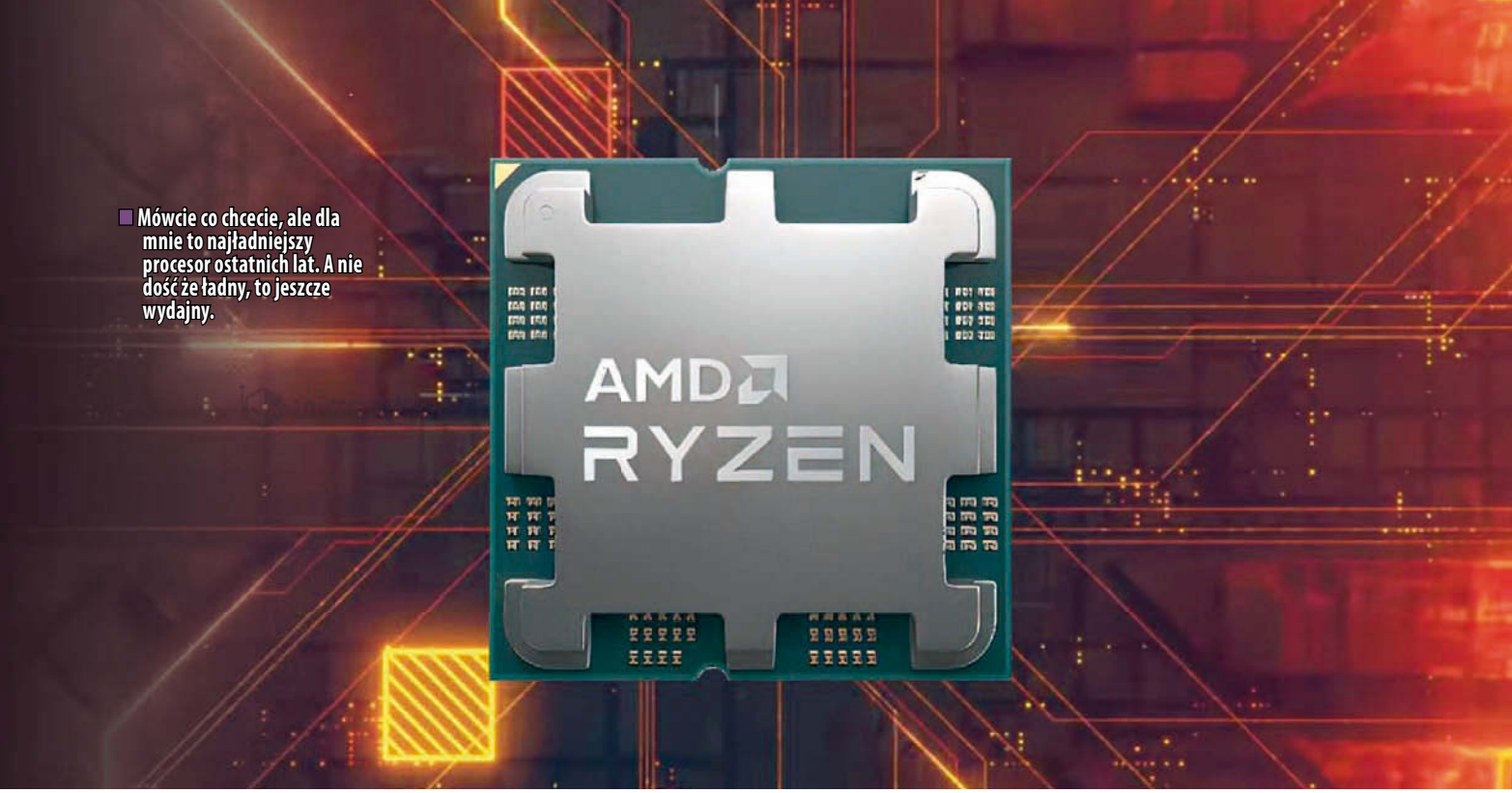
PARAMETRY • **Podstawka:** AM5 • **Taktowanie standardowe:** 4,5 GHz • **Taktowanie maksymalne (tryb Turbo):** 5,4 GHz • **Liczba rdzeni/wątków:** 8/16, 512 KB + 8 MB + 32 MB cache • **Obsługa pamięci:** DDR5-5200, do 128 GB (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** AMD Radeon Graphics, 2 rdzenie, 2200 MHz • **Zużycie energii (bazowe TDP):** 105 W

AMD Ryzen 7 7700X

	AMD Ryzen 9 7950X	Intel Core i9-12900K	AMD Ryzen 7 7700X	Intel Core i7-7700K
Wydajność w grach, fps, Full HD, maksymalne detale(*)				
AC: ODYSSEY	104	112	106	108
CS:GO	698	691	689	685
CYBERPUNK 2077	147	150	128	149
METRO EXODUS	128	132	127	131
RDR 2	130	130	130	130
WATCH DOGS: LEGION	117	116	114	112
WORLD OF TANKS ENCORE	378	375	370	367
Testy 3D Mark				
3D MARK FIRE STRIKE CPU	17 716	18 531	12 562	13 907
3D MARK ULTRA FIRE STRIKE CPU	9119	9112	5902	5985
3D MARK TIME SPY CPU	169	169	156	160
3D MARK CPU PROFILE	92	91	91	89
Programy użytkowe				
7-ZIP	208 922 MIPS	131 627 MIPS	121 315 MIPS	111 428 MIPS
BLENDER QUICK BENCHMARK	5:35,74 min:s	9:06,26 min:s	10:59,91 min:s	10:24,58 min:s
BLENDER BENCHMARK 3.3.0, MONSTER SCENE	295,74 pr./min	194,96 pr./min	148,3 pr./min	164 pr./min
CINEBENCH R20	781 / 14 701 pkt	776 / 10 139 pkt	770/7769 pkt	742/8770 pkt
CINEBENCH R23	2031 / 37 585 pkt	2026 / 27 105 pkt	1994 / 19 846 pkt	1953 / 22 988 pkt
HANDBRAKE	46,67 fps	34 fps	33,16 fps	31,95 fps
MOZILLA KRAKEN CHROME	367 ms	390 ms	383 ms	400 ms
MOZILLA KRAKEN FIREFOX	513 ms	605 ms	519 ms	628 ms
PC MARK	8874 pkt	8938 pkt	8726 pkt	8585 pkt
Pobór mocy przez CPU				
MAKS. POBÓR MOCY PODCZAS TESTÓW	227 W	246 W	141,5 W	159 W
MIN. POBÓR MOCY – PULPIT W STANIE SPOCZYNKU	23 W	7,9 W	19,1 W	6 W

(*) Gry przetestowano na najwyższym poziomie detali, w przypadku Metro Exodus – ultra, w przypadku CS:GO – wygładzanie i filtrowanie na poziomie x8. Dla wszystkich tytułów wyłączono ray tracing i DLSS.

(*) Platforma testowa:
System: Windows 11 • **Płyty główne:** Gigabyte X670E Aorus Master, Asus ROG Maximus Z690 Formula • **Grafika:** Asus ROG Strix RTX 3080 Gaming • **Pamięć:** G.Skill Trident Z5 Neo 2 x 16 GB DDR5-6000, Kingston Fury Renegade 2 TB PCIe 4.0 • **Chłodzenie:** Cooler Master Masterliquid ML360 Illusion • **Zasilacz:** Chieftronic PowerPlay 1050 W



Mówcie co chcecie, ale dla mnie to najładniejszy procesor ostatnich lat. A nie dość że ładny, to jeszcze wydajny.

procesor – na tyle, iż niekiedy w zastosowaniach półprofesjonalnych i profesjonalnych może nawet stawać do walki z najmocniejszą jak na razie jednostką Intela. A – przypomnę – mówimy tu o procesorach kosztujących odpowiednio 399 i 569 dolarów (ceny w amerykańskiej walucie dla porównania, kwota zakupu Core'a i9 już po marcowej obniżce). Ponownie: rewelacja i brawa dla AMD. Oczywiście już niedługo premiera nowych układów konkurencji – ale

Pierwsza jesienna premiera za nami. Niedługo odpowiedź Intela.

sądzę, że nawet i bez tego możliwości Ryzena 7 byłyby dla Intela impulsem do obniżki cen. Tym samym w zastosowaniach „niegrowych", np. przy tworzeniu grafiki lub wideo, **Ryzen 7 urasta do miana jednego z najbardziej opłacalnych – przynajmniej w tym momencie – procesorów na rynku**.

Jeśli zaś chodzi o gry... Cóż, tutaj śmiało mogliśmy zakładać, że AMD nie będzie miało lekko. W końcu elektroniczna rozrywka to oczko w głowie Intela i owa firma zawsze odwoływała się do tej spuścizny. I rzeczywiście, patrząc na wyniki, trzeba przyznać, że procesory obydwu producentów idą łeb w łeb: raz jeden jest wyżej, innym razem drugi. Oczywiście wiele tu zależy od doboru gier i tego, jak CPU się z nimi dogadują – choć moim zdaniem w tym przypadku tak czy inaczej trudno wskazać jednoznacznie zwycięzcę. Podobnie sprawa wygląda z „siódemkami". Niezależnie od tego, na którą z nich się zdecydujemy, pod kątem grania i tak będzie dobrze. Warto jednak pamiętać, że procesory AMD po sparowaniu z kartą Radeon i aktywowaniu funkcji Smart Access Memory mogą przynieść te parę procent więcej fps-ów.

Pozostała jeszcze **kwestia szerzej pojmowanej opłacalności. Nie da się ukryć, że tym razem to AMD stoi na straconej pozycji.** I to z dwóch powodów. Pierwszy jest taki, że płyty pod Intela już trochę czasu są na rynku i możemy przebierać w tańszych modelach. AMD wchodzi zaś z nową platformą i niestety tu będzie raczej drogo, szczególnie na początku. W końcu to pierwsza od lat zmiana podstawki i zakup to musik (docelowo jednak pojawią się chipsety X670E, X670, B650E i B650). Pigułka okazuje się tym bardziej gorzka, że – to drugi powód – o ile Intel zdecydował się wspierać zarówno DDR4, jak i DDR5, o tyle tutaj mamy wyłącznie DDR5. Oczywiście to krok przyszłościowy, podobnie zresztą jak zakup nowej płyty pod Ryzena, gdyż AMD znów obiecuje dłuższe wsparcie, aż do 2025 roku – ale nowy typ pamięci jest wciąż droższy, by nie powiedzieć: wręcz ekskluzywny, jeśli chodzi o wydajniejsze modele.

Wszystko to sprawia, że **złożenie nowego komputera pod obecną już generację Ryzenów szarpnie portfelem**. Tymczasem nadchodzące układy Intela będą korzystać z płyt, które już są na rynku. Co gorsza, śmiało można postawić tezę, że w sytuacji kryzysu gospodarczego, z jakim mierzy się obecnie świat, użytkownicy będą częściej patrzeć na upgrade sprzętu przez pryzmat kwoty do wydania, szczególnie u nas – lichy kurs złotówki do zakupów w żadnym razie nie zachęca. Nie zmienia to jednak faktu, iż **AMD stworzyło interesujące układy, które w starciu z odchodzącą już 12. generacją Intela nie tylko ładnie się spisały, ale też – według mnie – wygrały**. Jak zaś spisze się generacja 13. – zobaczymy niedługo. Aha, na koniec ważna rzecz. Moim zdaniem dyskusja o obecnych cenach samych procesorów nie ma większego sensu – i tak wszyscy czekają na to, co za chwilę pokaże Intel, więc byłoby to próżnym gadaniem.

Jak pewnie zauważyliście, w naszym zestawieniu brakuje procesorów AMD poprzedniej generacji. Powód jest prosty: brak czasu. Paczkę z przedstawionymi tu pięknisiami dostaliśmy tuż przed oddaniem pisma do druku i na testy mieliśmy w praktyce niecałą dobę, podczas której piszący te słowa nie spał w ogóle. Z tego względu zapraszamy również na naszą stronę cdaction.pl, gdzie – jeśli tylko autor nie zapadnie po drodze w sen zimowy – powinniście znaleźć rozszerzony materiał. |CDA|

AMD RYZEN 9 7950X PODSUMOWANIE

+ wyjątkowa wydajność wielowątkowa • możliwość podkręcania • wbudowana karta graficzna • bardzo mocny pojedynczy rdzeń • rewelacyjna wydajność w gracha

– brak obsługi DDR4 • cena • ogólny wysoki koszt platformy • wyższy od Inteli pobór mocy w spoczynku

9

AMD RYZEN 7 7700X PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra wydajność wielowątkowa • możliwość podkręcenia • wbudowana karta graficzna • mocny pojedynczy rdzeń • świetna wydajność w grach

– brak obsługi DDR4 • cena • ogólny wysoki koszt platformy • wyższy od Inteli pobór mocy w spoczynku

9

ACTION REDACTION

No hej! A my nadal na sześciu stronach – mam nadzieję, że tak pozostanie, dlatego zachęcam wszystkich do dzielenia się swoimi przemyśleniami. Czy to w kwestii kolejnego CDA (a takich refleksji w tym AR najwięcej), czy rozmaitych tematów (około)growych (czemu z kolei poświęcamy bardzo obszerny list na końcu). I tyle wstępu! Zapraszam do lektury!

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Robicie to dobrze!

Magazynie CD Action – robicie to dobrze! Mój list, z gatunku literatury rozrachunkowej, siłą rzeczy może być trochę sentymentalny, ale co mi tam. Do czytania Was powróciłem po kilkunastu latach, kiedy dorósł pierwszy z moich synów, zaopatrzony przeze mnie w konsolę, a później i komputer. Sam swoją przygodę przed laty zaczynałem na Amidze oraz automatach (...) Później – zdaje się – z gier „wyrosłem" na długie lata, jeszcze później dopadło mnie „prawdziwe życie" z tak zwaną „normalną" pracą. Temat gier wrócił wraz z dorastającymi dziećmi i po kolei: Nintendo Wii, Xbox360, PSP oraz pecetami, ku rozpaczy mojej żony, która za wynalazek szatana nie uważała jedynie Wii, bo można było tam grać w kręgle i tenisa. Wróciło też CD Action, czytane teraz także przez moich synów, którzy starej sceny czasopism o grach w ogóle nie znają, chyba że z pobieżnej lektury tych kilku starych numerów (zestarzały się okrutnie), które uchowały się podczas szeregu przeprowadzek.

I teraz mogę powtórzyć pierwsze zdanie – robicie to dobrze. Na dobrym papierze, z właściwymi, lepszymi proporcjami między działami – dużo, ale ciut mniej publicystyki, za to więcej treści o grach, są też technologie, które są mi niezbędne do pobieżnego chociaż rozeznania sprzętu. Cieszę się, że nie zniknęły Szpile, w miarę upływu lat zaczynam coraz bardziej je doceniać, a pisząc dokładniej – zbliżamy się do siebie poziomem ironii. Generalnie czuć, że panuje u Was fajna atmosfera i to później procentuje w dobrych tekstach.

Nadal pozostałem przygodnym graczem, ale niezwykle cenię sobie możliwość lektury Waszego kwartalnika, między innymi właśnie po to, by na chwilę – jak by to ujął Tadeusz Nalepa – wejść do rzeki dzieciństwa. (...) Życzę sobie, abyście kontynuowali swoje dzieło, oby jak najdłużej w wersji papierowej. Liczę w przyszłości na większą objętość lub stały retro-dodatek!

Przemek

A o Retro #3 tyś słyszał? Jak nie, to tu masz demo: **bit.ly/RetroDEMO**. Tak, przygotowaliśmy wersję demonstracyjną tego magazynu, więc jeśli go jeszcze nie macie, bo nie wiecie, czy wart jest tych 16 złotych, to proszę bardzo, możecie sobie za darmo ściągnąć 18 stron i sprawdzić, czy wam takie coś pasuje. Zachęcam! W tradycyjnej sprzedaży Retro #3 jest do końca września, ale potem wciąż będzie je można zamówić bezpośrednio u nas (sklep.cdaction.pl), także w wersji cyfrowej (za 9,99 zł). A skoro mowa o wersjach cyfrowych, to w naszym sklepie znajdziecie w tej postaci również dwa pierwsze wydania Retro.

Posarkam!

No i bum... dwa kwartały nowego formatu CD-Action za nami. Czas zdziebko podsumować, ocenić, posarkać? Zacznijmy od papieru – aspekt, który przez te wszystkie lata NIE spędzał mi snu z powiek. Skupiałem się na tekście drukowanym i jego wartości, a nie samym nośniku informacji. Stąd nie rozumiem, czemu ludzie tak okrutnie się zżymają, że papier „za gruby, za cienki, za tłusty, za sraki-owaki". Jak czytam książkę wydaną 50 lat temu, to nie będę stękał, że żółte stronice, a do tego walą stęchlizną. Liczą się słowa. No, to ten temat mamy z głowy.

9kier: *Człowiek konkret. Doceniam.

Ludzie – co zrozumiałe – chcą jak najwięcej za swoje pieniądze. Choć przyznam, że nie pojmuję narzekania na papier w kwartalniku, bo jest znacznie lepszy od tego, który był w edycjach miesięcznych – i nowszych, i Bauerowskich (przynajmniej tych od 2010 roku). Wiem, że niektórym marzy się gruby papier kredowy – nam też. Ale jak widzimy jego koszt... Uwierzcie, że wzrost ceny węgla to przy tym mały pikuś.

Cykl wydawniczy – sam jestem zaskoczony, gdyż albowiem kwartalnik bardziej mi odpowiada! Czytam Was od 1997 roku, zazwyczaj od deski do deski w ciągu kilku dni od premiery numeru. W ostatnich 2-3 latach jednak zdarzały się sytuacje, że na stoliku miałem kilka zaległych numerów, bo brakowało czasu na konsumpcję (czytelniczą, żeby nie było). Teraz jestem kontent, a i forma magazynu nabrała jakiejś takiej „szlachetności" (objętość jak poradniki historyczne „Polityki", czy obecna inkarnacja „Przekroju" – karma dla mojego wewnętrznego świra ;)).

Nie ukrywam, że osobiście wolałbym raczej dwumiesięcznik (o miesięczniku nie wspominając), no ale takie są realia...

9kier: *A mi to w zasadzie odpowiada – łatwiej sensowny przegląd gier niezależnych skręcić w trzy miesiące niż w jeden-dwa.*

Koszt magazynu – drażliwy temat, to prawda. Ale obecna cena doskonale odzwierciedla szaleństwo rynku wydawniczego, ceny druku, papieru, transportu i kosztów pracy. Te 3 dychy z okładem to uczciwa cena za kontent, formę i zaangażowanie. Kiedyś się z tego śmiałem, a teraz mnie to smuci – człowiek wyda 30 PLN na dwa piwa w knajpie, czy 2 paczki fajek, a podnosi larum, gdy dostaje za tę samą kasę kolorowy magazyn drukowany na wysokim poziomie, który zapewnia znacznie więcej rozrywki.

MrJedi: *Dokładnie. Powtarzam to od niepamiętnych czasów.*

A do tego wszystkiego jest zdrowszy (chyba... w sensie nie jadłem, nie lizałem, nie paliłem CD-A, ale jak wącham strony to wciąż ogarniam rzeczywistość w normalnych barwach i bez rozmyć na krawędziach ;)). Nie dajmy się zwariować, mamy 2022 rok, a nie 2002.

Jasne, choć wiadomo, że wyjąć raz 34,50 zł jest troszkę trudniej niż 15 zł co miesiąc. Mogę zrozumieć narzekających, jednak – jeśli się nie żyje na garnuszku mamy – nie jest to strasznie porażająca cena IMO, szczególnie w kwartalnym bilansie. Pewnie, są tacy, dla których taka kwota to duże obciążenie... Ale oni raczej i tak nie kupują kolorowych pism pokroju CDA.

Recenzje gier – gram sporo, kupka/biblioteka wstydu jednak przeogromna. Nie mam czasu (i chyba również chęci) na czytanie w magazynie kilkudziesięciu stron recenzji gier, które mnie nie interesują. Znowu – brak czasu, albo inne zarządzanie tymże. Jeśli potrzebuję wieści na temat danego tytułu to nie ukrywam, że szybciej znajdę odpowiednie teksty/video w sieci (również u Was, na nowej stronie). W samym piśmie wystarczą mi rozbudowane teksty około-recenzyjne (że tak je radośnie określę). Po pełny/alternatywny tekst udam się pod wskazany w ramce link. Finalnie Wasi autorzy wciąż publikują recenzje, ludzie je czytają, tylko medium się zmieniło wychodząc naprzeciw oczekiwaniom masowego odbiorcy.

Publicystyka to temat rzeka. Dla niektórych słowne zapchajdziury, dla innych źródło innych spojrzeń na znane tematy. W Waszym wydaniu – dla mnie satysfakcjonująca lektura. Wciąż dowiaduję się czegoś nowego, wciąż niektóre tezy potrafią mnie zaskoczyć. Lubię na przykład czytać historie o szeroko pojętej „komputeryzacji" pióra Smugglera.

Dzienks. Zachęcam zatem do lektury czasopisma Retro – powinno idealnie wpasować się w twój gust.

Mój syn też przy okazji czyta „jak to drzewiej bywało". Każdy z autorów wnosi coś nowego, ciekawego, dającego do myślenia. A jeśli dany tekst mnie nie interesuje, to zawsze mogę przewrócić stronę i podążać wzrokiem za kolejnym ciągiem liter. Nie dogodzicie każdemu, nie da się każdego dopieścić i sami doskonale wiecie, że słodzić to można kawę czy herbatę, ale czujny Czytelnik od razu wyłapie próbę głaskania na siłę.

9kier: *Już nie można słodzić, cukier drogi.*

Dlatego stoję po stronie artykułów typu „Husaria" – dobrze napisane, od razu czuć, że research nie z wiki, a z wiarygodnych źródeł.

Może skończmy już temat husarii, bo zaraz dostaniemy kontrszarżę od tych, których ten artykuł wkurzył. :P

W ostatnim numerze jest świetny artykuł o rewolwerach – pokazuje, że niby temat oczywisty, a pod podszewką kryją się ciekawostki.

Obalanie utrwalonych mitów, wytknięcie przeinaczeń czy zwykłych historycznych szwindli. A jak wolisz czytać o Mario/Crashu, Atarynkach czy socjologicznych aspektach FPSów – droga wolna, kartkujesz pismo i jedziesz dalej, zgodnie z kolorytem, który najbardziej Ci odpowiada.

Kanał YT – kolejne zaskoczenie. O ile nie przepadam za gadającymi głowami, tak te Wasze filmy są naprawdę ok. Siadam dwa razy w tygodniu, wieczorem po robocie, i wiem, że będzie i ciekawie, i (zazwyczaj) wesoło. Zdecydowanie najbardziej mi leżą wytwory spikaina i Bastiana – ta ich odwieczna pseudo-wojenka, docinki, skojarzynki i inne „inki". Super sprawa. Niektórzy kwękają, że Panowie oddalają się od pisma per se,

9kier: *Dziecko też tylko jedno można mieć, tak samo jednego zwierzaka, bo inaczej się człowiek rozprasza. I jedną książkę tylko można naraz czytać, i w jedną grać grę!*

a ja uważam, że redaktorom dobrze robi takie przewachlowanie zwojów i odświeżenie percepcji między jednym a drugim dedlajnem. Przy okazji pytanie do SztywnegoPatyka – jakie piguły łyka i gdzie można je kupić. Jego filmy to dla mnie mentalny rollercoaster – bawi, trochę męczy, a finalnie i tak satysfakcjonuje :).

Suplementy witaminy D – do nabycia w każdej aptece.

SztywnyPatyk: *Kret w granulkach. Zagotuj 250 ml wody, poczekaj, aż nieco ostygnie, zalej, znów poczekaj dwie-trzy minuty, wypij, wypluj, cierp, następnego dnia spisz myśli. Ku chwale Witkiewicza. A tak serio, rozbraja mnie, że Twoje ostatnie zdanie dokładnie opisuje mój proces twórczy. Mam niesamowity bałagan w głowie (bawi), poskładanie go w materiał/tekst bywa trudne (męczy, nie trochę), a potem się okazuje, że coś z tego wyszło (ostatecznie satysfakcjonuje). Dzięki i najlepszego z całego serca!*

Podsumowanie jest proste – zostaję z Wami w formie papierowej. Tak długo, jak Wy wytrzymacie ewolucję branży i rewolucyjne (w sensie ofiar) zmiany rynkowe. Konwersja na kwartalnik daje Wam spore pole do popisu, bo każdy numer może być inny, w nieco innej »

formie, zaskakujący treściami, autorami. Nie musicie trzymać się dotychczasowego schematu, możecie eksperymentować i dawać czadu. Bo w sumie czemu nie? Ci co mieli się obrazić i tak już to zrobili, ale przy okazji może jednak złapiecie nieco nowych Czytelników (naiwnie wierzę, że ludziom wciąż chce się czytać edycje drukowane). Czekam na więcej!

PS. 9kier napisała w ostatnim AR, że czytałaby tekst o Lidlomiksie i Thermomiksie. Skoro można odpalić Dooma na prawie wszystkim, to i pewnie na tym thermomiksie się da. Idealny punkt wyjścia dla porównania dostępnych modeli w ramach testów sprzętu ;).

Ciii, nie podpowiadaj...

9kier: *spikain, masz chwilę? Bo wpadłam na taki świetny pomysł megatestu...*

PS2. Okazuje się, że posarkałem, ale głównie na odbiorców CD-Action. Dobre i to!

Michał Jakubik

Przemyślenia kwartalne

Należenie do maturalnego rocznika 2003 umiejscawia mnie zapewne w grupie najmłodszych czytelników CD-Action. Z czasopismem znam się już od bardzo wczesnego dzieciństwa, moi starsi bracia mówili mi o nim [dzięki temu wiem na przykład kim jest Smuggler].

Starsze rodzeństwo zawsze rujnuje młodszym dzieciństwo. Wiem coś o tym – to ja byłem tym starszym.

Pokazywali mi je od momentu, kiedy nie potrafiłem jeszcze czytać. Wtedy po prostu przeglądałem sobie fajne obrazki z gier (głównie ze starych numerów, gdyż oni skończyli zbierać nowe chyba w 2006 roku) (...) Gdy byłem trochę starszy i przestałem być analfabetą, wybierałem sobie z tych starych numerów różne „śmieszne" elementy, np. „Na luzie" (było już chyba w tamtych wydaniach, prawda?) albo „Action Redaction". Później, gdzieś od 2013 roku, zacząłem samemu kolekcjonować CD-Action [niekoniecznie za swoje pieniądze], na początku również głównie interesowały mnie te działy, plus recenzje jakiś tam gier AAA. Od paru ładnych lat już jednak czytam magazyn praktycznie w całości – oprócz działu „Technologie", sorry, nie jestem w stanie zupełnie tego ogarnąć, po przeczytaniu tekstu o ekranach telewizorów z ostatniego numeru zdałem sobie sprawę, że za bardzo nic z tego nie zrozumiałem XD. Poza tym jestem konsolowcem, więc nie za bardzo mnie to też interesuje.

W każdym razie, piszę o tym wszystkim aby powiedzieć, że CD-Action od początku rozbu-

dzało moją pasję do gier, i z czasem, czytając coraz więcej z czasopisma, branża gier interesowała mnie coraz bardziej i coraz więcej się o niej dowiadywałem. Moi rówieśnicy, dawniej interesujący się tylko CS'ami (coś przeczuwam, że nie masz niestety na myśli jedynych słusznych CS-ów: Cultist Simulatora i Card Sharka... – dop. 9kier)***, w większości już porzucili zainteresowanie grami. Może tego nie wiecie, ale w moim wieku granie staje się już dla niektórych trochę wstydem haha.***

9kier: *Dla mnie wstydem jest włażenie z butami w życie innych ludzi.*

Może niektórzy tego nie wiedzą, ale granie w JAKIMKOLWIEK wieku absolutnie nie jest powodem do wstydu, haha.

Ja, jako gracz praktycznie wyłącznie singlowy i rozszerzający swoje zainteresowanie poza samo granie również na czytanie o grach, dalej się nimi pasjonuję i chciałbym dalej z nimi żyć – z czym związane jest moje marzenie bycia scenarzystą gier.

Mac Abra: *Też tak miałem. I, co gorsza, spełniłem swe marzenie. Czasem nie warto.*

9kier: *A ja trzymam kciuki. Nie słuchaj Mac Abry, kiedy jest w takim humorze.*

A to on bywa w innym?!

Najfajniej byłoby być dalej w tym życiu gracza z CD-Action [aczkolwiek trzeba przyznać, że kiedy Smuggler przejdzie na emeryturę, to zdecydowanie nie będzie to już to samo pismo].

Spoko, nie tak szybko to nastąpi – jeszcze dorobisz się do tego czasu bolącego kręgosłupa od pracy w korpo.

No ale dobrze, przejdźmy do kwestii nowych numerów. Tak jak zapewne każdy czytelnik, byłem zaskoczony przejściem modelu wydawniczego CD-Action na kwartalny, choć w sumie dla mnie jest to zmiana chyba bardziej na plus. Muszę ze wstydem przyznać, że dość mało i bardzo wolno czytam, więc kiedy czasopismo było miesięcznikiem, często nie miałem zbyt wiele czasu na czytanie innych rzeczy (głównie książek historycznych), zanim pojawił się kolejny numer. Ogólnie w numerze 3/2022 bardzo podobało mi się rozszerzenie publicystyki. Jako, że jestem pasjonatem historii, mnie krytykowany tekst o husarii bardzo się podobał, nawet jeśli nie był zbytnio powiązany z grami hah.

Były jednak pewne rzeczy które mi się nie podobały, więc spieszę donieść, iż w numerze 4/2022 praktycznie wszystkie z nich zostały naprawione. Na pewno na duży plus jest powiększenie ilości tekstu o nowych grach. Jak na swój wiek jestem dość staroświecki i nie lubię czytać dłuższych tekstów na ekranach (dlatego pewnie nigdy nie przekonam się do e-booków),

9kier: *Piona!*

Człowieku staroświecki, uwierz mi, boomerowi, że ebooki to jedna z najgenialniejszych rzeczy, jakie wymyślono w XXI wieku. Papier papierem, ale kiedy sięgam po niektóre stare książki z czasów PRL-u i widzę ten malutki, gęsty, zbity druk na fatalnych, pożółkłych kartkach... Fraza „oczy mi wypływają" tak po góra pół godzinie lektury przestaje być już tylko przenośnią.

Zapewniam, że możliwość czytania na epapierze (a to coś zupełnie innego niż ekran kompa!), z funkcją wybrania sobie wielkości i rodzaju fontu czy podświetlenia wyświetlacza, to CUDOWNA rzecz. Serio, serio. Docenisz to z wiekiem i słabnącym wzrokiem. Nie zniechęcam do papierowych książek, ale wynalazcy ebooków i ich czytników jestem w stanie składać dziękczynne ofiary w każdy poranek.

9kier: *Ale strony w czytnikach nie pachną i nie szeleszczą. :(*

To się czyta, a nie wącha...

To niespecjalnie chcę mi się czytać recenzji online, w takiej sytuacji chyba wolałbym już obejrzeć ją na Youtube (przy okazji powiem, że Wasz kanał jakoś tak do mnie nie trafił, może to przez to, że pierwsze filmy widać było, że są dość amatorskie i może później spróbuję znowu). Jak dla mnie nie jest problemem czytanie „przestarzałych" recenzji, gdyż i tak nie kupuję gier zaraz po premierze. Przywrócenie większej treści o grach w dużej mierze naprawia ten problem, ale i tak chętnie zobaczyłbym więcej. Największą jednak poprawą od poprzedniego numeru jest powrót pisania na łamach o grach niezależnych – w formacie „Świeże, dobre, niezależne" jest to jak dla mnie strzał w dziesiątkę, gdyż w prosty i krótki sposób są podane najciekawsze informacje.

9kier: *A nawet strzał w dziewiątkę! Bardzo mi miło, że trafił do Ciebie mój tekst – na razie wygląda na to, że będzie to stały dział w kwartalniku. W numerze, który trzymasz w rękach, też znalazł się podobny przegląd – choć mniej obszerny, bo obejmujący indyczki z krótszego okresu.*

W CD-Action zawsze bardzo lubiłem to, że mogę łatwo dowiedzieć się o różnych tego typu interesujących grach, bez skomplikowanego wyszukiwania pojedynczych tytułów. I chociaż sam gram głównie w singlowe AAA, to po prostu lubię wiedzieć o tego typu pozycjach, plus jest to dla mnie świetny temat do rozmowy z moją dziewczyną – która właśnie głównie interesuje się grami Indie.

9kier: *Chodź do nas, mamy ciastka!*

Co do mnie, to od czasu ostatniego Halo i Strażników Galaktyki, czyli od dość dawna, nie

zauroczyła mnie żadna produkcja AAA. W tym czasie z wielką radochą ograłem natomiast kilka indyków. I jak kiedyś nie pojmowałem, co ludzie w nich widzą, tak teraz nie rozumiem tych, co indyków unikają.

9kier: *Co nie?*

Tam się trafiają naprawdę cudowne i znane niewielu tytuły – i osobiście uważam, że znajdywanie takich perełek i podsuwanie ich czytelnikom to rzecz ważniejsza niż recenzja kolejnego – sztampowego – „blockbustera". Bo też jego recenzję znajdziesz w stu innych miejscach. A takie perełki – często – tylko u nas.

Mam nadzieję, że skoro już udało mi się napisać pierwszy list, to za jakiś czas uda się i kolejne – w końcu AR musi jakoś żyć hah.

Orzelek

Wszyscy musimy jakoś żyć, hah. Choć chyba ktoś wrzucił nam ostatnio wyższy poziom trudności w tej grze, nie uważacie? W sumie to zupełnie nie zazdroszczę wam, ludziom po dwudziestce, tego, co was czeka za 20, 30, 40 lat...

MrJedi: *Ale dlaczego zakładasz, że będzie gorzej? Może jednak ludzkość wyginie?*

Kolejna opinia

W związku ze zmianami na łamach pisma oraz wciąż trwającymi eksperymentami różnej maści (12 stron husarii nie było złe, hejterzy), to rodzi się we mnie pytanie. Otóż część osób zarzuca pismu stanie się publicystyką, zrzucając recenzje na stronę. W ostatnim numerze (04/2022) także widać, jak dużo miejsca zajmuje wszystko to „dookoła" gier, a same recenzje dość mało, jak na 161 stron.

Także – jak obecnie wyglądają plany co do rozwoju? Skoro część recenzji i tak byłaby opóźniona o trzy miesiące, to czasopismo skupi się na tych z przedziału miesiąca czy dwóch tygodni przed drukiem, resztę miejsca przeznaczając faktycznie na publicystykę, o którą od lat wojowali fani, co nagle im się przestało podobać?

Cóż, będziemy kombinować, by osiągnąć jakiś konsensus, balansując na linie pomiędzy rozmaitymi oczekiwaniami. Dlatego też opinie fanów/czytelników o kolejnych numerach są dla nas ważne. Pojęli aluzję?

I nie dajcie się teraz antyfanom, skoro nie dawaliście się im przez ćwierć wieku. Atakują, bo wyczuwają, że przez ostatnie zawirowania w kwestii istnienia CD-A możecie być „osłabieni". Karmcie się ich frustracją i dalej twórzcie to, co wychodzi wam najlepiej – miejsce intymnych rozmów o grach.

9kier: *To jest dopiero ciekawy fetysz.*

Bo to one nas wszystkich łączą i nie ma sensu, by zaczęły nas dzielić.

Dark Dante

Spora część „antyfanów" to po prostu fani, którym się to czy tamto nie podoba. Nie mylmy pojęć. Prawdziwych hejterów za wielu nie ma, choć jak się zdaje, granica pomiędzy miłością i nienawiścią czasem jest bardzo cienka...

Co się dzieje z grami?!

Wszyscy chcemy ogromnych i/lub „filmowych" tytułów,

9kier: *No właśnie nie. Ja tam chcę produkcji przede wszystkim innowacyjnych i wciągających.*

ale tworzenie takich gier zabiera coraz więcej zasobów oraz czasu. Na stworzenie wielkich gier stać właściwie tylko wielkich wydawców. Z prostego powodu – takie gry kosztują fortunę. Ogromna korporacja musi odpowiadać choćby przed udziałowcami, ma jakieś wyznaczone biznesplany których muszą się trzymać, nie chcą bądź nie mogą w nieskończoność »

przekładać premiery gry, tym bardziej, że choćby z marketingowego punktu widzenia kampania reklamowa musi się zacząć odpowiednio wcześniej i każda obsuwa generuje spore dodatkowe koszta, więc w pewnym momencie ktoś podejmuje decyzję „wydajemy to tak jak jest, jakoś to będzie, najwyżej potem się spatchuje, ludzie i tak to kupią bo to znana marka".

Wszelkie podobieństwa do Cyberpunka czy najnowszego Battlefielda są tu dziełem przypadku, oczywiście.

Tu jest kolejny problem – skoro gry kosztują wielkie pieniądze, to trzeba minimalizować ryzyko, stąd brak inwestycji w nowe marki, powielanie sprawdzonych pomysłów. To powoduje stagnację.

Dokładnie. Zróbcie to samo, co się dobrze sprzedało, nie będziemy ryzykować...

9kier: *Gracze sami do tego doprowadzili. Dlatego tak cieszy mnie rozrost branży tytułów niezależnych, w której funkcją gry nadal może pozostać bycie fajną grą, a nie zarobienie tyle, by zwrócił się marketing.*

W świecie gier niemal zaniknęła klasa średnia, są albo wielkie firmy tworzące taśmowo wielkie (często jedynie sprzedażowo) hity, albo niewielcy twórcy wydający niezależne, często innowacyjne gry. Szkoda, ponieważ kiedyś przykładowo czas pomiędzy kolejnymi częściami GTA umilały nam gry z tzw. średniej (budżetowo) półki, gry dobre, przyjemne, ale nie wybitne, przeważnie takie zbierające oceny pomiędzy 7 a 8, nieraz mające swoje własne ciekawe pomysły na siebie z których potem korzystały chętnie serie, których „klonami" były te gry.

Prawda, ten segment gier niemal zupełnie zniknął. Na szczęście wśród „indykarni" można dość często trafić na coś, co może to zastąpić.

Takich gier średniobudżetowych jest niestety coraz mniej, odnoszę wrażenie, że branża podzieliła się pomiędzy wielkie drogie tytuły tworzone latami i mniejsze, często niezależne tytuły.

9kier: *Nie wiem, czy się z Wami zgodzę. Sama odnoszę wrażenie, że gier ze średniej półki ciągle wychodzi wiele – chyba że mamy różne definicje „średniej półki".*

Cieszę się, że wychodzą te drugie, bo dzięki narzędziom pokroju Unreal Engine czy Unity te gry potrafią często zaskakiwać nie tylko nietuzinkowymi pomysłami, ale i oprawą czy skalą projektu.

O, to, to!

Kolejna sprawa która przychodzi mi do głowy – regularnie wielu znakomitych twórców gier porzuca branżę, bądź w najlepszym przypadku odchodzą z dużych firm tworzyć mniejsze dzieła. Część legend gamedevu zwyczajnie się starzeje, wiadomo, ale niestety często dochodzi też do zawodowego wypalenia w skutek regularnych crunchy czy toksycznej atmosfery w studiu, a presja czasu i naciski ze strony wielkich wydawców nie pomagają utrzymać wybitnych umysłów w branży.

Wypalenie czy zmiany pokoleniowe są „oczywistą oczywistością" i trzeba się z tym pogodzić.

9kier: *Wypalenie nieraz związane jest z kiepskimi praktykami w firmie – np. wykorzystywaniem czy niedocenianiem pracownika – więc nie do końca „trzeba się z tym pogodzić". Wręcz przeciwnie.*

Kiedyś na pewno było też prościej wszystko skoordynować. Wystarczy puścić sobie napisy końcowe dowolnej dużej gry. Aż w głowie się nie mieści ile nazwisk znajduje się w creditsach. Kiedyś gry tworzyły pojedyncze osoby, kilka osób, kilkanaście, potem kilkadziesiąt, teraz liczby idą w setki, jeśli nie tysiące. Takie Assassin's Creed Valhalla tworzyło podobno aż 15 studiów developerskich! Jasne, wiele z nich pewnie zostało oddelegowanych do tworzenia assetów i tym podobnych drobnych, ale czasochłonnych rzeczy, na pewno było studio czy studia główne, na których opierała się kreatywna warstwa projektu, gdzie znajdowali się ludzie którzy mieli spiąć to wszystko w jedną całość, niemniej ciężko mi sobie wyobrazić jak trudno musi być dzisiaj organizować pracę w tak wielkim przedsiębiorstwie, gdzie mnóstwo komunikacji musi odbywać się na odległość, w dodatku pewnie sporo pracy odbywa się zdalnie.

Tworzenie gier dawno przestało być zabawą, to poważny, bardzo dochodowy biznes z najwyższej półki, więc i ów proces przypomina styl korpo.

Jeszcze inny aspekt przychodzi mi do głowy, powiązany z tym, że gry są drogie w produkcji i bardzo czasochłonne i nie każda firma ma środki żeby stworzyć „dużą" grę która sprosta

wygórowanym oczekiwaniom, a nawet jeśli duże firmy mają odpowiednią ilość pieniędzy, to niekoniecznie są skore „zamrozić" je na wiele lat na stosunkowo niepewnej lokacie jaką jest tworzenie gier, które przez mnóstwo czynników może pójść bardzo źle.

Dokładnie tak. Gry to bardzo ryzykowna inwestycja – łatwo można się na nich sparzyć, a nawet zbankrutować. Historia naszej branży zna sporo przypadków, kiedy jeden taki nietrafiony tytuł potrafił pogrążyć nawet doświadczonego producenta.

Wiemy, że większość przychodów na rynku gier nie generują wcale duże gry dla hardcore'owych graczy, a gry mobilne, przeglądarkowe, gry dla niedzielnych graczy itp. Są to często projekty wymagające znacznie mniejszych nakładów finansowych, które wydawane hurtowo po prostu muszą się globalnie zwrócić z ogromną nawiązką, a więc są to inwestycje obarczane znacznie mniejszym ryzykiem. Niestety, tak jak kluby sportowe liczą głównie na zysk, tak samo wielkie marki w świecie elektroniki, odzieży itp. które też mają swoich fanów, tak i wydawcy gier choćby nie wiem jak przysięgali że liczą się gracze i ich zadowolenie, to jednak przede wszystkim liczy się wygenerowany zysk. W końcu wszyscy pracujemy dla pieniędzy, a tworzenie gier to biznes.

Hamerykiś, waćpan, nie odkrył, ale słusznie prawisz.

MrJedi: *A ja się z tym nie zgadzam. Bo Janusz powiedział, że Zdzisiek powiedział, że zna kogoś, kto wie.*

9kier: *Ale jak to? Nie pracuje się po to, żeby móc potem sobie wpisać do CV?!*

Dużo jest składowych kryzysu w branży gier. Choć liczby przeczą, a wydawcy gier czy twórcy platform do grania będą absolutnie zaprzeczać, ponieważ graczy jest coraz więcej, platform do gier jest coraz więcej (co też mocno komplikuje sprawę, kiedyś portami gier na różne platformy zajmowały się różne firmy, dzisiaj jedną firma aby zmaksymalizować zyski wydaje grę na każdą licząc się platformę do gier, a tych jest naprawdę dużo i choć są one podobne architektonicznie, to jednak różniących się detalami i mocą, takie GTA The Trilogy DE wyszło de facto w około 40 wersjach licząc różne tryby na różnych platformach, to ogromna liczba), gier wychodzi coraz więcej, no i najważniejsze – rynek jest wart coraz więcej.

Tadam!!! Oto właśnie przeczytaliście najdłuższe zdanie w historii AR, a może i całego CDA.

MrJedi: *A ja się nie zgadzam, bo Rysiek na jednej z imprez kiedyś mówił cały wieczór i pół nocy jeszcze i japa mu się nie zamykała.*

Niemniej widzimy to, wydaje się być to oczywiste, wielkie marki wychodzą coraz rzadziej ponieważ proces tworzenia trwa coraz dłużej, coraz częściej nawet oczekiwane latami gry wychodzą niedopracowane, rzadko wychodzą gry wybitne, zbierające maksymalne noty w recenzjach, wydawcy karmią nas remasterami starych hitów wiedząc, że skusimy się na nie czekając w nieskończoność na kolejną część ulubionej serii...

I co? I mają rację...

9kier: ***...***

Żeby nie było, nie jest aż tak bardzo źle, jest w co grać, oj jest, choć pewnych typów gier może brakować, niemniej właściwie, nie sposób porządnie ograć wszystkie tytuły warte uwagi. Ale jakiś problem na pewno jest, pytanie tylko czy branża go dostrzega i czy na horyzoncie jest nadzieja na lepsze jutro?

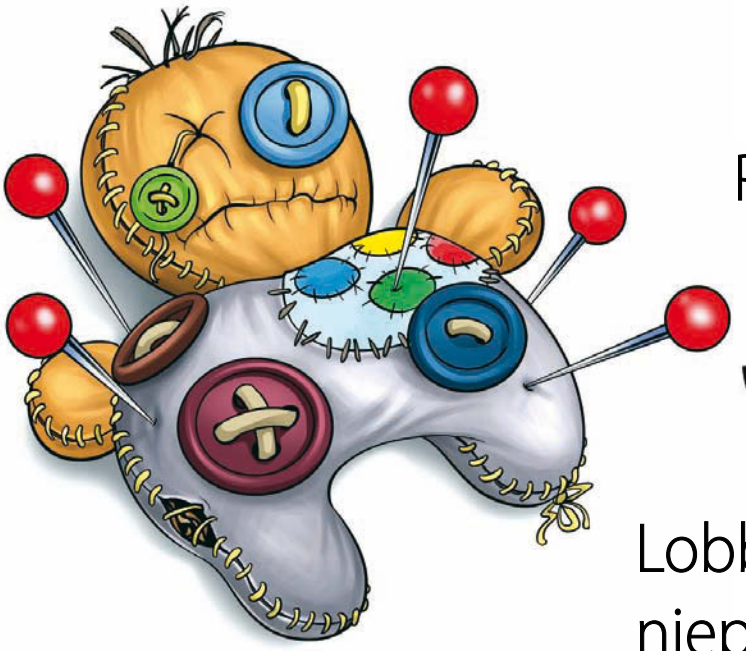
Mam być miły czy mówić prawdę?

Osobiście liczę na to, że w najbliższej przyszłości zaawansowana AI pomoże twórcom uporać się z mozolną i czasochłonną pracą, pozostawiając ludziom nadzór i warstwę kreatywną. Być może narzędzia wyposażone w AI pomogą tworzyć mniejszym twórcom większe tytuły, produkując szybko zaawansowane modele postaci, assety czy choćby wzory zachowań NPC-ów. Być może powstaną uniwersalne narzędzia dla niezależnych twórców którzy będą mogli dzielić się swoją pracą, „karmić" AI coraz lepszymi rozwiązaniami z których będą mogli korzystać developerzy na całym świecie? Potencjał jest i nie są to wizje jakiejś bardzo odległej przyszłości. Czas pokaże... Ale się rozpisałem. Serio ktoś dotarł na sam koniec mojego wywodu? :) Koniec.

K.T.M.

NA LISTY ODPOWIADALI SMUGGLER, MR JEDI & 9KIER. GOŚCINNIE WYSTĄPILI MAC ABRA I SZTYWNYPATYK. ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Przegląd kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

W ostatniej odsłonie cyklu FIFA nie zabraknie lootboksów. Gdyż ponieważ – tłumaczy się EA – to już taka tradycja, a poza tym to nie jest nic szkodliwego, większość graczy ich nie kupuje, więc o co ten krzyk. Ale o fakcie, że lootboksy przynoszą firmie ponad miliard dolarów rocznie, EA już głośno nie wspomina.

Nie jest pewne, czy nowy Deus Ex w ogóle powstanie, ale jeśli do tego dojdzie, twórcom zależy na tym, by kolejna część cyklu „zrobiła to, czego nie zrobił Cyberpunk 2077". Cóż, czeka ich więc masa pracy, sądząc po liście tego, co miało pojawić się w najnowszej grze CD Projektu i co się nie udało.

W 2021 Activision Blizzard zostało pozwane przez firmę Brooks Entertainment. Zarzut dotyczył Call of Duty: Infinite Warfare, a ściślej kradzieży własności intelektualnej. W pozwie wymieniono sporo „dowodów", twierdząc przy okazji, że CoD:IW to gra TPP, jej bohater wzorowany jest zaś na... dyrektorze generalnym BE. Zirytowany sąd, pograwszy przez półtorej godziny, nie tylko odrzucił wszystkie oskarżenia, uznając je za bezsensowne, ale i obciążył przedstawiciela Brooks Entertainment grzywną. Powód? Pozew pozbawiony sensu. Zasugerowano też, że gdyby prawnik choć chwilę pograł w CoD-a, toby nie postawił tak absurdalnych zarzutów.

Gdybym za każdą informację o tym, że po kolejnej strzelaninie w szkole amerykańscy politycy obarczają winą za to gry komputerowe, dostawał sztukę Javelina, byłbym jednym z najpoważniejszych dostawców broni dla Ukrainy.

Jak się okazuje, port KotOR-a II na Switcha, który zresztą zebrał bardzo dobre oceny, jest niegrywalny. To znaczy w pewnym momencie, a konkretnie gdy ląduje się na Onderonie, czyli tak mniej więcej w połowie gry, występuje bug uniemożliwiający kontynuowanie zabawy. A to oznacza tyle, że żaden switchowy recenzent nie dotarł do tego etapu. Taaak... Miejmy nadzieję, że ci od innych platform są jednak ciut rzetelniejsi. :)

Kolejni polscy twórcy gier sięgają po książki znanych polskich autorów. Po Andrzeju Sapkowskim, Marcinie Przybyłku i Stanisławie Lemie przyszła pora na Leopolda Tyrmanda i jego kultową powieść „Zły". Miejmy nadzieję, że gradaptacja będzie co najmniej niezła.

Wiecie, że The Day Before, ponoć najbardziej oczekiwana gra na Steamie, jest tworzone w sporej części przez wolontariuszy, którzy nie pracują w pełnym wymiarze czasowym? I nie otrzymują za to praktycznie żadnego wynagrodzenia, a tylko „fajne upominki" w rodzaju certyfikatów uczestnictwa i voucherów na zawartość różnych gier online. Zarządy dużych studiów: <*heavy breathing*>.

Polecam specjalne klapki Kubota dla graczy i czytelników CD-Action. Redukują zapach spoconych gir o 3%, dają +30 do szybkości reakcji, +110 do atrakcyjności oraz +250 do umiejętności rozumienia moich czerstwych żartów. Uwaga: aby to zadziałało, przed lekturą połóż sobie klapka na czole.

Mike Ybarra, prezes Blizzarda, broni mikropłatności w Diablo Immortal. Jego zdaniem problem w ogóle nie istnieje, bo większość użytkowników i tak gra całkowicie za darmo. A że będą musieli poświęcić 300 lat na to, by mieć taką postać, jaką za kasę rozwinęliby w pół roku, to już tylko kwestia ich wyboru. Zresztą zgodnie z tą logiką dilerzy narkotykowi są okej, bo przecież przeważająca część ludzi nie ćpa.

Zdaniem amerykańskich naukowców, którzy przebadali 5000 dzieci, gry wideo... dobrze robią na poziom inteligencji. Zgadnijcie, jakiego newsa o grach nie ujrzycie w większości mainstreamowych mediów.

John Riccitiello, dawny prezes EA, a obecnie szef Unity, raczył był nazwać twórców gier, którzy od razu przy projektowaniu nie myślą o monetyzacji – cytuję – „pieprzonymi idiotami". W internecie zawrzało, Riccitiello najpierw szedł w zaparte, że „wyrwano to z kontekstu", ale w końcu ugiął się pod presją i przeprosił. Pieprzony idiota. Ups, wybaczcie. Wyrwało mi się z kontekstu, nie to miałem na myśli, chciałem powiedzieć „jaki miły człowiek, przyznał się do błędu i wyraził skruchę".

Cena czeskiej gry Factorio na rosyjskim Steamie wzrosła niespodziewanie o... 2000%, osiągając wartość – w przeliczeniu z rubli – ok. 850 złotych. (Nie wiadomo, czy to jakiś błąd, czy świadoma decyzja producenta). To, jak można się domyślić, nie spodobało się Rosjanom, którzy zareagowali dość tradycyjnie: bombardując tych, co ich wkurzają, na razie wszelako tylko negatywnymi ocenami. Taka specoperacja.

Bogaty streamer Xposed kupił jeszcze bogatszemu raperowi Drake'owi wypasioną gamingową maszynkę za 8,5 tys. zielonych, by biedak też miał na czym streamować. Gość prezent przyjął i robi transmisje wideo z jakiegoś przeglądarkowego kasyna, na co zapewne zużywa ułamek mocy nowego sprzętu. W internecie wrze – mnóstwo ludzi ma

fundatorowi za złe, że dał milionerowi taki prezent. Jakiś zdziwiony tą gównoburzą polski gracz pisze w komentarzu: „Nie rozumiem, jak można zazdrościć, że ktoś kupił komuś komputer". Dziwne – Polak, a nie pojmuje tak oczywistej rzeczy? :) Swoją drogą, zawsze mnie fascynuje, jak wielu jest na świecie ludzi wiedzących lepiej, co ktoś powinien zrobić ze swoimi pieniędzmi.

W najnowszej odsłonie Fify nie będzie reprezentacji Rosji ani rosyjskich drużyn. Mała rzecz, a cieszy. Jakby jeszcze Valve zrobiło to samo z rosyjskimi graczami w CS:GO... tak tylko sugeruję. Świat stałby się ciut lepszy.

Twórcy Minecrafta opublikowali długie oświadczenie, w którym zapowiedzieli, że nie wprowadzą ani nie będą popierać jakichkolwiek form integracji NFT w ich dziele. „Otoczka spekulatywnych inwestycji wokół NFT odwraca uwagę od grania w samą grę i zachęca do nadużyć w celu osiągnięcia zysku. To wydaje nam się niespójne z długoterminową radością i powodzeniem naszych graczy". Jak to mawiał John Riccitiello? „Pieprzeni idioci"? Ha! Oby więcej takich „idiotów". I mniej Johnów.

Fani Lego oraz sprzętu retro mogą teraz pogodzić te dwie pasje, kupując kultową konsolkę Atari 2600... zrobioną z 2500 klocków. Cena nieco zaporowa, bo ponad 1100 złotych. Chyba trzeba zmodyfikować pewne stare powiedzonko na „z Lego i stali powstało Atari". ...I wyobraźcie sobie ból kolekcjonera, który przez przypadek na to nadepnie.

Ciekawa sytuacja w Diablo Immortal. Nowo wybrany lider klanu Immortals z powodu kłótni z niektórymi członkami drużyny postanowił wyrzucić z niej wszystkich z wyjątkiem jednej osoby. Czyli siebie. I w efekcie zgarnął cały wypracowany przez klan łup. Wróżę mu świetlaną przyszłość w polityce.

Blizzard w niecodzienny sposób promuje Diablo IV. Amerykańscy fani serii mogli wziąć udział w akcji Diablo Hell's Ink i otrzymać w przyszłości dostęp do bety „czwórki" w zamian za zrobienie sobie darmowego tatuażu inspirowanego cyklem. Salony zajmujące się usuwaniem i cover upem niechcianych dziar tak zacierają ręce, że aż czuć swąd palonej skóry. Zapowiada się dobry sezon!

Stray doczekał się fajnego gadżetu, czyli plecaka-nosidełka dla kota. Jako posiadacz trzech futrzaków uważam, że do oddania kocio-ludzkich relacji lepiej pasowałaby tu lektyka. W dodatku wyszłoby taniej.

Dość wiarygodne pogłoski sugerują, że Google może szykować się do porzucenia usługi Stadia pozwalającej na granie w chmurze. Firma wszelako zaprzecza tym plotkom. Komu wierzyć? Cóż, ja tam mam wrażenie, że nad Stadią zbierają się czarne chmury i mogą to być jej ostatnie stadia życia...

Jeśli masz zły dzień, uważasz, że prześladuje cię straszny pech, że świat jest przeciwko tobie – pamiętaj o historii Anglika, który w 2013 wywalił do śmieci dysk twardy z 7500 bitcoinami. I do dziś bezskutecznie próbuje go odnaleźć na wysypisku, wymyślając na to coraz efektowniejsze sposoby. Najnowszy zakłada wynajęcie grupy sortowników wspieranych przez robotyczne psy Spot firmy Boston Dynamics, co ma kosztować ok. 11 mln dolarów – oczywiście wziętych na kredyt, spłata po odnalezieniu HDD. Chętnych, by wejść w ten interes: zero. Na pocieszenie dla pana Anglika powiem, że kurs BTC spada, więc z dzisiejszej perspektywy wywalił do śmieci tylko 750 mln złotych, a nie 2 mld, jak moglibyśmy szacować jeszcze rok temu. Od razu lepiej, prawda?

Youtuber jtisallbusiness przeznaczył na mikropłatności w Diablo Immortal tyle kasy (jakieś 100 tys. dolarów), że w efekcie nie ma z kim grać w PvP, bo brakuje innych śmiałków na jego poziomie. Twórcy rozkładają ręce – nie widzą wyjścia z tej sytuacji. Youtuber rozważa więc, czy nie domagać się zwrotu wydanej kwoty w procesie sądowym. Cóż, chciałbym mieć i takie pieniądze na głupoty, i takie problemy...

Henry Cavill wziął się za upgrade swego peceta, kupując nowy system chłodzenia o całkiem pasującej do wiedźmińskiej profesji nazwie Kraken (NZXT Kraken Z73). Do tego jeszcze nabył sześć wentylatorów. A to mnie trochę dziwi, bo co jak co, ale akurat fanów to mu chyba nie powinno brakować.

Firma kopiąca kryptowaluty sprzedaje ponad połowę swoich „koparek", by spłacić blisko 70 mln dolarów długu. Ale jej szefowie patrzą optymistycznie w przyszłość, bo zamierzają zarabiać na sprzedaży energii elektrycznej produkowanej przez dwie nieduże elektrownie specjalnie zbudowane do zasilania „kopalni" – a teraz, gdy wyzbędą się tylu koparek, owej energii będą mieli w nadmiarze. Dziwny jest ten świat roku Pańskiego 2022, Mrożek by tego nie wymyślił!

Chińczycy robią gradaptację Sienkiewiczowskich „Krzyżaków". To pixelartowa karcianka z grafiką rodem z anime. Nie zabraknie w niej też magii... i nagości. Mam tylko nadzieję, że chodzi wyłącznie o „dwa nagie miecze"...

PS Testerzy twierdzą, że mniej więcej po 10 min od uruchomienia gry z głośników zaczyna dobiegać huk. Programiści nie wiedzą, co się dzieje. Proste – to Sienkiewicz się w grobie przewraca.

FIFA 23 w wersji Ultimate była przedpremierowo dostępna – przez błąd cenowy w indyjskim Epic Games Store – za niecałe 30 groszy. EA stwierdziło, że strzeliło sobie samobója – ale skoro tak się już stało, to wszyscy, którzy kupili grę w tej cenie, dostaną ją. Dużo się w tym kąciku wyzłośliwiam nad firmą (i mam przecież ku temu sensowne powody), ale tym razem daję jej okejkę. ***[Smg]***

Grafika do chińskiej mobilki Rise of the Kings wygląda trochę znajomo.

CD-ACTION

Nowoczesny serwis z recenzjami, publicystyką, newsami, testami sprzętu... i nie tylko!

cdaction.pl

Materiały publicystyczne dwa razy w tygodniu. Na tematy bieżące, uniwersalne i retro.

youtube.com/cdaction

facebook.com/cdaction

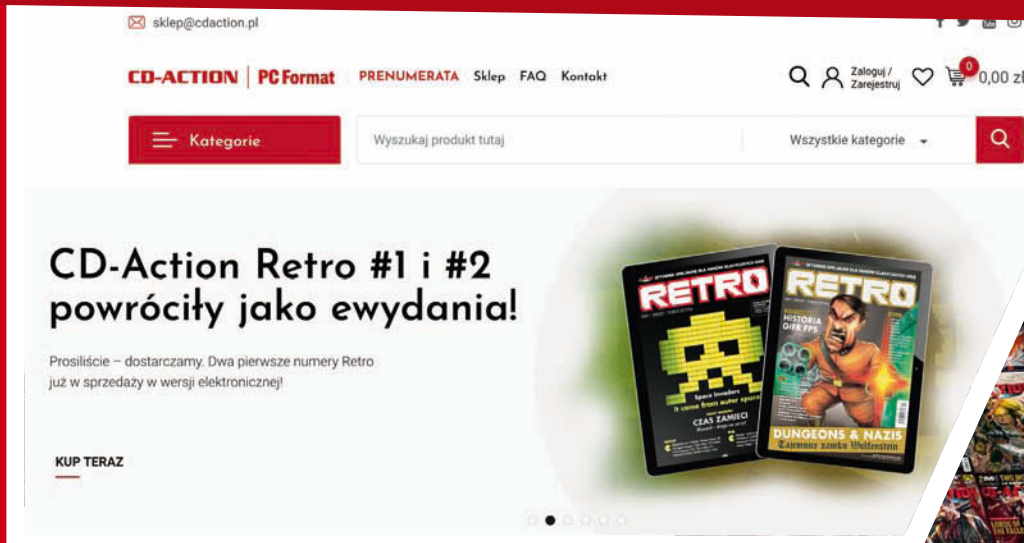
bit.ly/discordcda

instagram.com/magazyncdaction

twitter.com/cdaction

TO NIE TYLKO PAPIER.

Archiwalne wydania, elektroniczne i papierowe wersje aktualnych wydań, prenumerata... no i gadżety. Kupując w naszym sklepie, upewniasz się, że największy procent pieniędzy ze sprzedaży trafia do nas.



sklep.cdaction.pl

family.cdaction.pl

Premiery kinowe: „DC Liga Super-Pets" i „Kosmiczna przygoda Allana"

Moja Znajoma Świnka Peppa za darmo w abonamencie Xbox Game Pass

Nasz nowy serwis dla rodzin. Masz dzieci i chcesz w odpowiedzialny sposób wprowadzić je w świat gier, komiksów, książek i filmów? To miejsce dla Ciebie.

Muminka" już

Hot Wheels – marka samochodzików i torów wyścigowych dla dzieci – w Forza Horizon...

Gry wideo dla dzieci, które nie chcą bawić się w kuchnię albo wojnę

Fallout
25TH ANNIVERSARY
25
VAULT-TEC